NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

11/10 • AUSGABE 163 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 11

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

PROFESSOR LAYTON

UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

Test und Komplettlösung zum neuen DS-Rätsel-Hit auf 14 Seiten!

AUSSERDEM IM HEFT

- Zelda: Ocarina of Time (Vorschau, 3DS)
- Disney Micky Epic (Vorschau, Wii)
- PES 2011 (Test, Wii)
- Sonic Colours (Vorschau, Wii)
- Wii Party (Test, Wii)
- Der Schattenläufer (Test, Wii)
- Metroid: Other M (Tipps, Wii)

u. v. m.

SUPER MARIO COLLECTION

Die Überraschung: Nintendos Wii-Retro-Geschenk zu Marios 25. Jubiläum!

POKéMON

SCHWARZE & WEISSE EDITION

Durchgespielt: Das beste Pokémon aller Zeiten!

Außerdem im Test: Pokémon Ranger: Spuren des Lichts

NINTENDO 3DS

Das müsst ihr wissen: Termin, Preis, Technik-Fakten und brandheiße Spiele-Neuankündigungen!

KidsZone Sonderheft Das neue Kids Zone Sonderheft

MIT MEGA-EXTRAS:
4 riesige Weltkarten-Poster
8 geniale Tippskarten

52 Seiten +++ Vorschau auf Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition +++ Die 20 besten Nintendo-Games +++ Darauf könnt ihr euch freuen: Die Top 10 Games der nächsten Monate +++

Jetzt bequem online bestellen unter shop.kidszone.de

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Am 29. September 2010 war es endlich soweit: Nintendo enthüllte den Veröffentlichungstermin, den Preis und die technischen Details des Nintendo 3DS im fernen Japan auf der Nintendo Conference 2010! Entgegen unserer Hoffnung und den Spekulationen darf in Japan erst Ende Februar des nächsten Jahres unterwegs in schickem 3D gezockt werden; wir Europäer müssen uns sogar noch bis zum März 2011 gedulden. Da Vorfreude bekanntlich die schönste Freude ist, präsentieren wir euch alle neuen Infos und Fakten zu Nintendos kleiner Wunderkiste in einer großen Reportage. Obendrauf haben wir brandneue Eindrücke zu den 3DS-Games **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** und den beiden (!) für den DS-Nachfolger angekündigten **Resident Evil**-Ablegern.

Dank toller Neuerscheinungen wird Nintendo-Spielern das Warten auf den 3D-Handheld sicherlich nicht schwer fallen: Mit **Professor Layton und die verlorene Zukunft**, **Super Scribblenauts** und **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** haben wir einige der DS-Highlights des Herbsts und Winters für euch ausführlich getestet. Und als ganz besonderes Schmankerl liefern wir allen Rätselfreunden die Komplettlösung zum dritten **Layton**-Abenteuer auf stolzen 10 Seiten!

Unser ausführlicher Artikel zu **Pokémon Schwarze & Weiße Edition** wird den Fans die Freudentränen in die Augen treiben: Wir haben die japanische Fassung des neuesten DS-**Pokémon**-Spiels importiert, durchgespielt und analysiert! Und obendrauf gibt's noch den ausführlichen Test zu **Pokémon Ranger: Spuren des Lichts**.

Freut euch außerdem auf spannende Wii-Vorschau- und Testberichte zur **Super Mario Collection, Disney Micky Epic, Sonic Colours, Wii Party** und **PES 2011** sowie unsere garantiert staubfreien Retro-Reportagen und topaktuellen News aus dem Nintendo-Universum!

Viel Vergnügen mit der neuen N-ZONE!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NINTENDO 3DS

PROFESSOR LAYTON

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Test, den jeder machen wollte:
  Professor Layton und die verlorene Zukunft
- Test, den niemand machen wollte:
  MySims SkyHeroes
- Wertung des Monats:
  *96 Prozent – so viele Prozent Einzelspielerwertung würde **Pokémon Schwarze & Weiße Edition** bekommen, wenn wir die Spiele jetzt testen müssten.*
- Preis des Monats:
  25.000 Yen – so teuer ist der 3DS bei seiner Markteinführung. Das entspricht umgerechnet 220 Euro. Wir finden: Das ist ein Fuffi zu viel!
- Messe des Monats:
  Tokyo Game Show – Ach, nee, doch nicht! Schließlich wurden dort keinerlei nennenswerte Neuigkeiten für Wii und DS enthüllt, geschweige denn 3DS-Spiele.
- Wahre Messe des Monats:
  Die Nintendo Conference 2010. Erst auf dieser Händlerveranstaltung in Japan ließ Nintendo die Katze aus dem Sack und nannte Preis, und Veröffentlichungstermin des 3DS.
- Anzahl an Pikarat, die wir bisher im dritten Knobelabenteuer des beliebten Professor Layton gesammelt haben:
  4.720

INHALT 11/2010

22

CHRISTOPH

Dass der Nintendo 3DS Ende Februar 2011 in Japan erscheint, ist mittlerweile hinlänglich bekannt. Wir bieten euch nun fundierte Infos über alle neuen Funktionen der Wunderkonsole. Beispielsweise veranschaulichen wir den Tag-Modus und den Mii-Kanal. Da bleiben garantiert keine Fragen offen.

VORSCHAU | NINTENDO 3DS – DER NEUE STERN AM KONSOLENHIMMEL?

46/80

THOMAS

Fans des smarten Professors kommen in dieser Ausgabe voll auf ihre Kosten: Neben dem ausführlichen Test zu Nintendos neuestem Knobel-Meisterwerk haben wir die passende Komplettlösung auf stolzen 10 Seiten mit ins Heft gepackt. Viel Spaß beim Rätseln!

TEST/KOMPLETTLÖSUNG | PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	14

Wii

Disney Micky Epic	18
Sonic Colours	20
Super Mario Collection	16

3DS

Nintendo 3DS – Der neue Stern am Konsolenhimmel?	22
Resident Evil: Mercenaries 3D	27
Resident Evil: Revelations	27
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	26

DS

Pokémon Schwarze/Weiße Edition	28

TEST

Charts	60
Das Team	33
Kalender	36
Meinungsmache	34
Release-Termine	35
So testen wir	32
Top-Spiele	58

Wii

Balance Training Physiofun (WiiWare)	63
Der Schattenläufer und das Rätsel des dunklen Turms	40
Guitar Hero: Warriors of Rock	44
MySims SkyHeroes	45
Mystic Quest Legend (Virtual Console)	62
Pro Evolution Soccer 2011	42
Racers's Islands: Crazy Racers (WiiWare)	62
Samurai Shodown III (Virtual Console)	63
Sports Island 3	45
Wii Party	38

DS

Batman: The Brave and the Bold	56
Pokémon Ranger: Spuren des Lichts	54
Professor Layton und die verlorene Zukunft	46
Spider-Man: Dimensions	56
Super Scribblenauts	50

28

VORSCHAU | POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

CHRISTOPH

Wer hätte das gedacht? Die neuen Pokémon-Editionen sind nicht nur die bislang besten DS-Rollenspiele, sondern gehören auch insgesamt zu den am höchsten bewerteten DS-Spielen überhaupt. Warum das so ist, lest ihr auf vier Seiten in unserem Japan-Importtest.

16

VORSCHAU | NEUES VON MARIO, MICKY & SONIC

SEBASTIAN

Im Vorschauteil erfahrt ihr alles zu den neuesten Wii-Spielen mit euren Lieblingshelden. Freut euch auf spannende Berichte zur anlässlich von Marios Jubiläum angekündigten **Super Mario Collection**, dem mega-stylishen **Disney Micky Epic** und dem pfeilschnellen Sega-Kracher **Sonic Colours**.

Trailblaze: Flammenpuzzle (DSiWare) 64
Wörter-Jagd (DSiWare) 65
Wo ist Walter? Walters wilde Abenteuer (DSiWare) 64

ONLINE

DSi-Kanäle 64
VideoGamesZone 66
Wii-Kanäle 62

SERVICE

Spielerforum 90

Tipps & Tricks:

Ben 10: Vilgax Attacks 76
Ich – Einfach unverbesserlich 77
Metroid: Other M – Alle Extras 76
Metroid: Other M – Der Boss-Guide 78
Professor Layton und die verlorene Zukunft 80
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon 77

RETRO

Die Spiele mit der Micky Maus 72
Die unbekannten Pokémon 70
Mehr als nur ein Spiel 74
Retro-Startseite 80

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

10 Second Run, Online 67
3 in 1: Super Mario Bros./Nintendo World Cup/Tetris, Retro 75
Asterix, Retro 70
Balance Training Physiofun, Online 63
Batman: The Brave and the Bold, Test 56
Ben 10: Vilgax Attacks, Tipps 76
chick chick BOOM, Online 63
Der Schattenläufer und das Rätsel des dunklen Turms, Test 40
Disney Micky Epic, Vorschau 18
Dokapon Kingdom, News 07
Donkey Kong Country Returns, News 06
Game & Watch Gallery, Retro 74
Grease, News 07
Guitar Hero: Warriors of Rock, Test 44
Ich – Einfach unverbesserlich, News, Tipps 07, 77
Just Dance 2, News 07
Karaoke Revolution Glee, News 12
Metroid: Other M, News, Tipps 06, 76, 78
MySims SkyHeroes, Test 45
Mystic Quest Legend, Online 62
NES Classics, Retro 75
On the Ball, Retro 71
Petz Hamster-Superstar, Online 65
PilotWings Resort, News 11
Pokémon Ranger: Spuren des Lichts, Test 54
Pokémon Schwarze & Weiße Edition, Vorschau 28
Pro Evolution Soccer 2011, Test 42
Professor Layton und die ewige Diva, News 12
Professor Layton und die verlorene Zukunft, Test, Tipps 46, 80
Racers's Islands: Crazy Racers, Online 62
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise, News 09
Resident Evil: The Mercenaries 3D, Vorschau 27
Resident Evil: Revelations, Vorschau 27
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon, Tipps 77
Samurai Shodown III, Online 63
Sonic Colours, Vorschau 20
Spider-Man: Dimensions, Test 56
Sports Island 3, Test 45
Star Fox 3D, News 11
Steel Diver, News 11
Street Fighter IV 3D Edition, News 11
Super Mario All-Stars, Retro 74
Super Mario Collection, Vorschau 16
Super Scribblenauts, Test 50
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Vorschau 26
Trailblaze: Flammenpuzzle, Online 64
Wii Party, Test 38
Wimmelbild-Creator, News 07
Wo ist Walter? Walters wilde Abenteuer, Online 64
Wörter-Jagd, Online 65
Zelda Collector's Edition, Retro 75

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Wii Donkey und Diddy sind nicht zu bremsen. Uns erwartet ein affengeiles Weihnachtsfest!

Am diesjährigen Nikolaustag erwartet Nintendo-Fans eine ganz besondere Überraschung im Stiefel: **Donkey Kong Country Returns** kommt am 3. Dezember, also noch rechtzeitig zum Verpacken und Schleife-Drumbinden, in den Handel und bringt den Dschungel zum Beben. Denn Donkey und Diddy haben in ihrem neuesten Abenteuer gewichtige Verstärkung mitgebracht: Das Nashorn Rambi – seit dem ersten **Donkey Kong Country** von 1994 ein treuer Begleiter der beiden Urwald-Champions – ist wieder da! Auf seinem Rücken flitzen die Primaten durch den Urwald, ohne sich von Felsblöcken und anderen Hürden behindern zu lassen. ■

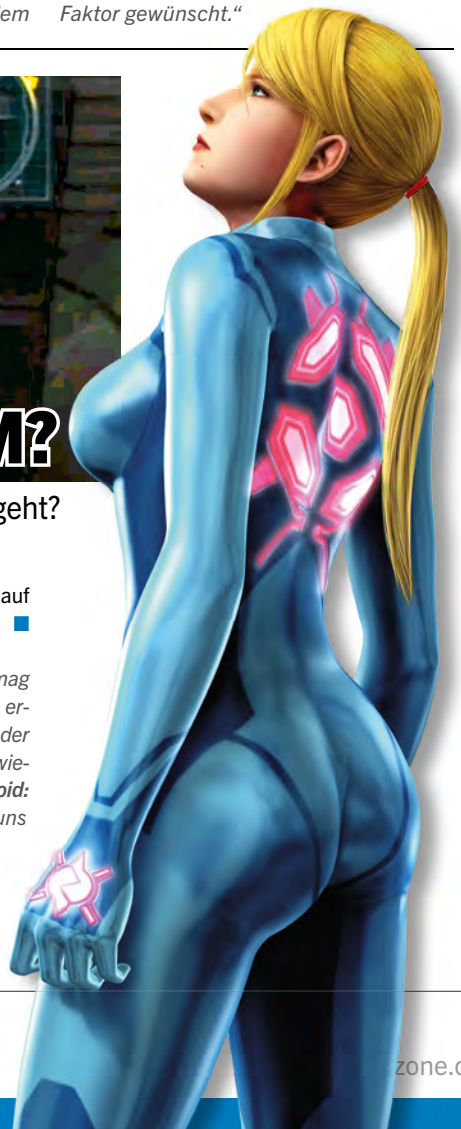
Christoph meint: *„Wenn Nintendo jetzt auch noch weiteren tierischen Helfern zu einem Comeback verhilft – etwa dem Schwertfisch Enguarde, dem Frosch Winky, dem Strauß Expresso oder dem Papagei Squawks –, bin ich wieder mit den Entwicklern versöhnt. Denn mir stößt es doch ein bisschen sauer auf, dass ich mich auf vollkommen neue Gegnertypen einstellen muss. Als Kenner der ursprünglichen **Donkey Kong Country**-Trilogie hätte ich mir insgeheim einen höheren Nostalgie-Faktor gewünscht.“*

BUG-ALARM BEI METROID: OTHER M?

Wii Samus Aran in der Klemme: Was tun, wenn nichts mehr geht? Wir schaffen Abhilfe!

Die Wahrscheinlichkeit, in die Falle zu tappen, ist zwar äußerst gering, aber dennoch möchten wir euch über einen Bug in **Metroid: Other M** informieren. Möglicherweise ist in Samus' neuestem Spiel kein Weiterkommen mehr möglich, wenn ihr euch in einem Raum in Sektor 3 befindet und sich die rote Tür (siehe Markierung im Bild) nicht öffnet. Dann hilft nur das Löschen des Spielstands und ein erneutes Loslegen. Auslöser für diesen Fehler ist vermutlich, wenn der Spieler nach dem Plätten eines Zwischengegners zurückläuft, anstatt den Weg nach vorn fortzusetzen. In Japan bietet Nintendo allen Betroffenen an, den korrekten Spielstand auf einer SD-Karte zu übermitteln. ■

Christoph meint: *„Der Bug mag zwar für manche gravierend erscheinen, aber im Zeitalter der Wii ist die Lösung nicht schwierig: Wer in der PAL-Version von **Metroid: Other M** nicht weiterkommt, schreibt uns einfach eine E-Mail an redaktion@n-zone.de. Wir schicken euch dann einen passenden Spielstand per E-Mail zu. Ihr benötigt dazu lediglich eine SD-Karte und einen Kartenlese-Adapter.“*



KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH (Wii)

Dass Filmversoftungen meist nicht zu den besten Videospielen gehören, ist bekannt. In diese Tradition reiht sich nun auch **Ich – Einfach unverbesserlich** ein, das auf dem gleichnamigen 3D-Animationsfilm basiert. Bei der Mischung aus klassischem 2D-Jump&Run und Rätselspiel mangelt es an allen Ecken und Enden an Feinschliff. Geratet ihr zum Beispiel ansatzweise in die Nähe eines schädlichen Objektes, erwischt es euch. Auch der Mehrspielermodus lässt zu wünschen übrig und langweilt bereits nach kurzer Zeit: In drei leidlich interessanten Disziplinen schießt ihr euren Gegenspieler aus einem Flugzeug ab. ■

DOKAPON KINGDOM (Wii)

Was zeichnet die **Mario Party**-Serie aus? Es ist die Mischung aus Brettspiel und Minispieleinlagen. **Dokapon Kingdom** leiht sich das Brettspiel-Element samt Würfeln und Ereignisfeldern aus und erinnert deswegen frappierend an die Nintendo-Serie. Spätestens nach zehn Spielminuten offenbaren sich aber die Unterschiede, denn im Herzen ist **Dokapon Kingdom** ein Rollenspiel. Ihr zieht über das Spielfeld, bestreitet rundenbasierte Kämpfe und levelt euren Charakter auf. Das ist vor allem im Vierspielermodus unterhaltsam. Die fehlerhafte Übersetzung (Kostprobe: „Grundlegend Instellungen“) ist jedoch ein großer Minuspunkt. ■

WIMMELBILD-CREATOR (DSi)

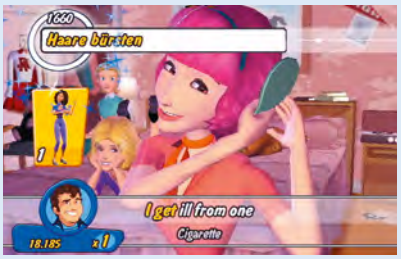
Das Konzept dieses Knobelspiels hört sich interessant an, denn laut Verpackungstext lassen sich damit „unendlich viele Puzzles und Wimmelbilder aus eigenen Fotos“ erstellen. Das bedeutet im Klartext: Man benutzt die DSi-Kamera, um Freunde und Bekannte zu knipsen, und aus diesen Fotos generiert das Spiel dann automatisch neue Denkaufgaben. Was sich in der Theorie lustig anhört, entpuppt sich in der Praxis als unausgereift: Manche Suchobjekte sind viel zu offensichtlich platziert und andere wiederum erkennt man im Gewusel überhaupt nicht. Zudem lassen sich lediglich acht eigene Bilder speichern. Schlecht gemacht! ■

GREASE (Wii)

Der Film **Grease** mit John Travolta in der Hauptrolle hat längst Kultstatus erreicht. Auch den Entwicklern des gleichnamigen Wii-Musikspiels ist anzumerken, dass sie Spaß daran hatten, den Streifen gut an die Nintendo-Konsole anzupassen. In manchen Passagen bewegt man die Wii-Fernbedienung im richtigen Takt in die angezeigte Richtung, außerdem gibt es Abschnitte, in denen man zum Beispiel Schrauben befestigt oder sich eine Kassenschlacht liefert. Balance Board und USB-Mikrofone werden ebenfalls unterstützt. Da sehen wir gnädig darüber hinweg, dass das Gameplay recht anspruchslos ist. ■

JUST DANCE 2 (Wii)

Bei den Kritikern kam **Just Dance** nicht allzu gut an und wurde mit teils unterdurchschnittlichen Bewertungen abgestraft. Dennoch traf das Rhythmusspiel den Geschmack der Gelegenheitsspieler und verkaufte sich weltweit über drei Millionen Mal. Mit **Just Dance 2** möchte Ubisoft nun an den unglaublichen Erfolg des Erstlings anschließen. Das Spielprinzip bleibt dabei weitgehend unverändert: In diversen Ein- und Mehrspielervarianten versucht ihr die Bewegungen, die euch eine Figur am Bildschirm vortanzt, nachzuahmen. In Wahrheit ist es jedoch vollkommen egal, was ihr tut, denn auch durch bloßes Schütteln der Wii-Fernbedienung treibt ihr euren Punktestand kontinuierlich in die Höhe. Die Anzahl an vorhandenen Spielmodi ist zwar recht groß – da ihr aber im Grunde überall genau dasselbe tut, lässt die Motivation auch hier sehr schnell nach. Die in seltsamen Pastelltönen gehaltene Grafik ist dieselbe wie beim Vorgänger und nach wie vor ziemlich uninspiriert und unansehnlich. Auf eine – eigentlich logische – Unterstützung des Balance Board wurde übrigens verzichtet. Zumindest die Songauswahl, die aus 44 Tracks verschiedenster Künstler besteht, ist gelungen – besser wird das Spiel dadurch, zumindest für Vielspieler, aber auch nicht. ■

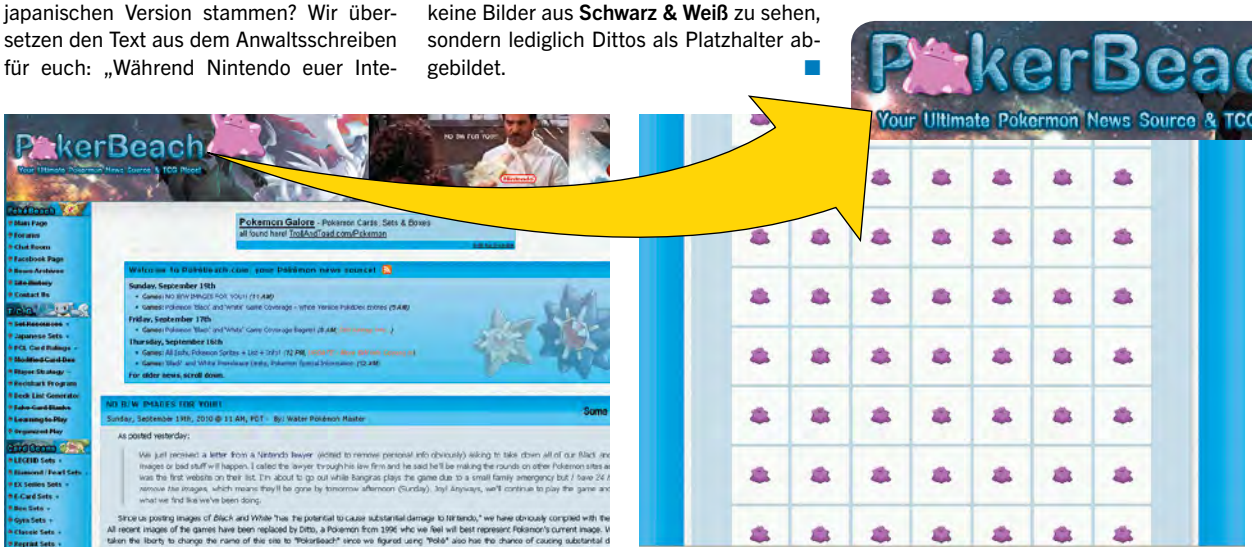


NINTENDO MAHNT POKÉMON-FANS AB

Hat Nintendo es nötig, den Machern von Fanseiten mit dem Anwalt zu drohen?

Für die Redakteure von www.pokebeach.com war der 18. September 2010 ein schwarzer Tag. Ein Anwalt von Nintendo of America rief die Fanseite dazu auf, sämtliche veröffentlichten Screenshots aus **Pokémon Schwarz & Weiß** herunterzunehmen, und zwar rasch: Sollten die Bilder bis Mitternacht des nächsten Tages immer noch öffentlich zugänglich sein, drohte Nintendos Anwalt mit rechtlichen Konsequenzen. Ihr fragt euch, warum Nintendo so eine Affäre aus der Veröffentlichung von Bildern macht, die laut den Redakteuren aus der offiziellen japanischen Version stammen? Wir übersetzen den Text aus dem Anwaltsschreiben für euch: „Während Nintendo euer Interesse und eure Unterstützung für die **Pokémon**-Spieleserie begrüßt, verletzt eure Publikation Nintendos Urheberrecht auf Basis der öffentlichen Gesetze. Eure Aktivitäten verursachen außerdem möglicherweise substanziellen Schaden für Nintendo und lassen Nintendo keine andere Möglichkeit, als Schritte zu unternehmen, um seine geistigen Besitzrechte zu schützen.“ Kurzzeitig benannte die Redaktion von Pokébeach ihre Webseite aus Gründen der Unverfänglichkeit in Pokerbeach um. Bei Redaktionsschluss waren dort übrigens noch immer keine Bilder aus **Schwarz & Weiß** zu sehen, sondern lediglich Dittos als Platzhalter abgebildet. ■

Christoph meint: *„Für mich ist es nicht nachvollziehbar, weshalb Nintendo die Fanseiten – welche die **Pokémon**-Serie erst zu dem gemacht haben, was sie heute ist – so grob behandelt. Ich bin allerdings kein Rechtsanwalt und muss die Frage offen lassen, ob die **Pokémon**-Schöpfer das Recht auf ihrer Seite haben. Aber selbst wenn es so sein sollte: Weshalb untersagt Nintendo die Veröffentlichung von Bildern aus einem Spiel, welches bereits in Japan erhältlich ist? Ich verstehe die Welt nicht mehr.“*



So reagierte die Redaktion von Pokébeach auf das Anwaltsschreiben: Sie benannte die Webseite in Pokerbeach um und ersetzte alle Pokémon durch Dittos.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

- *Aufgrund der Schwemme minderwertiger Wii- und DS-Spiele überlegt sich Nintendo ernsthaft, wieder strengere Regeln für die Lizenzierung von Spielen einzuführen. So ist geplant, dem markanten Qualitätssiegel, das nach wie vor auf jeder Verpackung prangt, neues Gewicht zu verleihen.*

- ***Kirby's Epic Yarn** bekommt in Europa – vergleichbar mit **New Super Mario Bros. Wii**, das in einer roten Hülle ausgeliefert wurde – eine rosafarbene Verpackung spendiert.*

- *Nach der Fertigstellung von **Donkey Kong Country Returns** stürzen sich die Jungs von den Retro Studios auf ihr neues Projekt. Aktuellen Branchengerüchten zufolge ist es sogar angedacht, den fähigen Köpfen die **The Legend of Zelda**-Serie anzuvertrauen. Das wäre allerdings unwahrscheinlich, da Eiji Aonuma die Serie seit **Ocarina of Time** betreut. Vielleicht bekommt Retro ja zumindest ein Spin-off zugeteilt, an dem es sein Glück versuchen darf?*

TOPS & FLOPS

↑ 121 JAHRE NINTENDO

Als Fusajiro Yamauchi (1859–1940) im Jahre 1889 die Firma Nintendo gründete, konnte noch niemand ahnen, was für einen gigantischen Siegeszug auf der ganzen Welt das Unternehmen einmal antreten würde. Heute ist der **Mario**-Konzern aus der Freizeit vieler Spiele-Fans nicht mehr wegzudenken – und wir Redakteure verdanken ihm schließlich auch unseren genialen Traumberuf. In diesem Sinne gratuliert die N-ZONE ganz herzlich zum 121. Nintendo-Jubiläum – dem schließen sich bestimmt viele Zocker an!

↑ ↓ SCHNELL, EIN SPIEL HER!

In einem Interview mit dem amerikanischen Online-Magazine **1UP** verriet Shinji Mikami von Capcom jüngst ein Geheimnis: Das GameCube-Actionspiel **P.N.03** entstand nach Angaben des Entwicklers nur deshalb, weil **Viewtiful Joe** – ein anderer Titel für Nintendos Würfelkonsole – um ein Fiskaljahr verschoben wurde. Um die Lücke zu füllen, musste also schnell Ersatz her – und der kam eher halbherzig in Form von **P.N.03** (internationaler Wertungsdurchschnitt: 64 Prozent). Wir finden: Das war zwar nicht gerade die beste Art, mit der Entwicklung eines Spiels zu beginnen, aber wenigstens beantwortete Mikami-san das Interview ehrlich, und das ist heutzutage nicht allzu oft der Fall.

↓ Wii-FLAUTE

Hat die Wii ihre besten Zeiten hinter sich? Die Nintendo-Konsole war schon länger nicht mehr auf dem ersten Platz der Heimkonsolen-Verkaufs-Charts zu finden. In Japan landen PSP und PlayStation 3 regelmäßig vor der Wii – und auch in Europa verkaufen sich die HD-Konsolen immer besser. Dass vieles nicht glattläuft, zeigt sich auch in den Software-Charts: Dort fegte die Wii-Umsetzung von **Schlag den Raab** sogar kurzzeitig **Metroid: Other M** von der Spitzenposition weg.

↑ 96 PROZENT!

Dass die **Schwarze** und **Weiße Pokémon-Edition** den Höhepunkt der Serie markieren würde, war zu erwarten. Dass die beiden Rollenspiele aber so gut werden würden, hätte niemand gedacht. Sagenhafte 96 Prozent räumte **Pokémon Schwarz & Weiß** in unserem Importtest ab. Wir behalten uns aber vor, diese Zahl nachträglich nach oben oder unten zu korrigieren, falls Nintendo den Inhalt der europäischen Version verändert.

↑ ENDLICH WIEDER WÜRFELN!

Na also: Noch in der letzten N-ZONE stellten wir die Frage, ob Nintendo die **Mario Party**-Trilogie auf der Virtual Console absichtlich zurückhält. Jetzt hat Nintendo ein Einsehen mit den feierlustigen Zockern und kündigt **Mario Party 2** für den Monat Dezember im Wii-Shop-Kanal an. Warum ausgerechnet der zweite Teil der Serie den Anfang macht und Nintendo nicht – wie man eigentlich erwartet hätte – mit dem Seriendebüt beginnt, bleibt aber noch ein Geheimnis der Verantwortlichen.

RAVING RABBIDS DIE VERRÜCKTE ZEITREISE

Wii Die verrückten Hasen sind zurück und bringen die Vergangenheit gehörig durcheinander.

Schon ab dem 11. November dürfen Freunde der durchgeknallten Nager wieder zur Wii-Fernbedienung greifen. Nach **Rabbids Go Home**, das sich als gelungenes Action-Adventure präsentierte, setzt Ubisoft bei **Die verrückte Zeitreise** wieder auf das bewährte Minispiel-Gameplay. Mit bis zu drei Mitspielern kämpft ihr euch durch aberwitzige Aufgaben aller Art, die teilweise Gebrauch vom Wii-MotionPlus-Aufsatz machen werden. Nach einer Reise um den Globus und einem Ausflug in die Welt des Fernsehens schickt ihr die Hasen diesmal übrigens durch die verschiedenen Epochen der Menschheitsgeschichte. Besonders erfreulich: Erstmals sollen via Wi-Fi-Connection sogar Duelle gegen Spieler aus aller Welt möglich sein. ■

Lukas meint: *„Ganz ehrlich: Das seichte Gameplay der **Rabbids**-Spiele hat mich noch nie von Hocker gerissen. Der Charme der Hasenbande ist jedoch dermaßen einmalig, dass mich bisher jeder Ableger in seinen Bann gezogen hat. **Die verrückte Zeitreise** verspricht, ebenso abgedreht und unterhaltsam wie die Vorgänger zu werden, und die Möglichkeit, nun auch online gegen andere Spieler anzutreten, garantiert enormen Langzeitspaß. Freut euch auf das bisher vielleicht beste Hasen-Abenteuer!“*

NINTENDO CONFERENCE

Text | Lukas Schmid

Kirby-Vielfalt im neuen DS-Abenteuer des Knödels

Eine runde Sache: **Super Monkey Ball** für den 3DS

Das erste DS-Lernspiel mit den Pokémon

Die Tokyo Game Show ist eine international bedeutsame Spielemesse, auf der die Hersteller normalerweise richtig dicke Spiele auspacken. Anders sieht es dagegen bei Ankündigungen für Wii und Nintendo DS aus: Gerade mal ein nennenswertes Highlight war dort dieses Jahr vertreten, nämlich **Okamiden** von Capcom. Der Ausgleich für die hitschwache Spielemesse folgte aber noch im selben Monat: Auf der Nintendo Conference 2010 verriet Nintendo nicht nur, wann der 3DS erscheint, sondern legte auch mit neuen Screenshots und Infos nach.

Kirby kehrt zurück (DS)

Kaum etwas ist bisher zum neuen DS-Ableger der **Kirby**-Reihe (der Arbeitstitel lautet ebenfalls schlicht **Kirby**) bekannt, lediglich die Tatsache, dass er irgendwann im nächsten Jahr erscheinen soll. Die Bilder zeigen uns klassisches 2D-Gameplay, jedoch mit einer wahren Armada an rosa Knutschkugeln auf einmal auf dem Bildschirm. Wie dies zustande gekommen ist, erfahren wir wohl erst im Verlauf der nächsten Monate.

Lernen mit den Pokémon (DS)

Den Pokémon sind inzwischen beinahe so fleißig wie der pummelige Klempner Mario: Nach diversen Partygames, Minispiel-Sammlungen und sogar einem Rennspiel wagen sie sich nun an das Lernspiel-Genre. Tippt die Namen der Pokémon in die virtuelle Tastatur ein, um sie dadurch zu besiegen und einzufangen und gleichzeitig das Alphabet zu lernen! Das Spiel richtet sich eindeutig an sehr junge Spieler, sieht aber rundum gelungen aus.

Die Legende von Mega Man (3DS)

Capcom hat es offiziell bestätigt: **Mega Man Legends** bekommt nach einem Jahrzehnt Pause einen dritten, 3DS-exklusiven Teil spendiert. Nähere Infos gibt es noch nicht und auch auf Bilder müssen wir noch warten. Jedoch hat der Publisher versprochen, auf der Comic Con in New York am 8. Oktober mehr Details bekannt zu geben. Wir sind gespannt, inwieweit das 3D-Gameplay von den Fähigkeiten des Handheld profitieren wird.

Die Affen kugeln wieder (3DS)

Die tollkühnen Affen von **Super Monkey Ball** in ihren Plexiglas-Kugeln erobern nun auch den 3DS: Unterstützt durch das stereoskopische 3D-Bild, soll das Gameplay des Geschicklichkeitsspiels noch besser funktionieren und den Spielern mehr Übersichtlichkeit gewähren. Helft den sympathischen Primaten auf ihrer Mission, durch verwinkelte Labyrinthe zu kullern, Bananen zu sammeln und innerhalb des knappen Zeitlimits das Ziel des jeweiligen Levels zu erreichen.

Ein himmlisches Abenteuer (Wii)

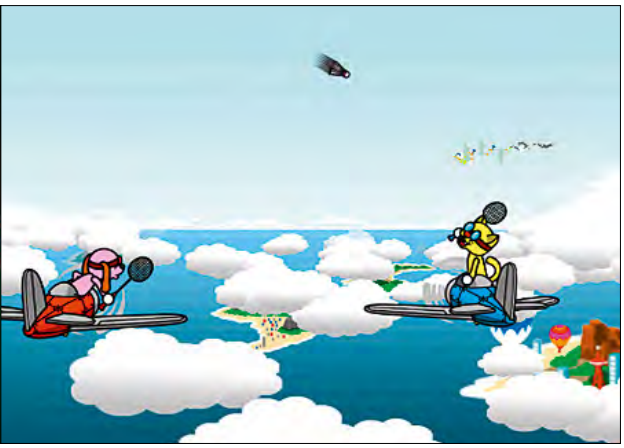
Die Wii und der DS spielten auf der Nintendo Conference keine große Rolle. Beide Konsolen überließen dem Nintendo 3DS weitestgehend die Bühne. **Zelda**-Fans freuen sich aber immerhin über eine Handvoll neuer Screenshots zu **Skyward Sword**. Zwar sind die gezeigten Szenen bereits hinlänglich aus der E3-Demo bekannt, jedoch erscheint uns die Grafik ein wenig schärfer und detaillierter als

Zelda: Skyward Sword sieht besser aus denn je.

Die Lichteffekte sind besonders detailliert.

Neue Infos zum Spiel erwarten wir auf der E3 2011.

2010



Rhythm Paradise kommt nach dem DS-Debüt auf die Wii.

bisher. Hat Nintendo etwa noch ein bisschen an der Technikschraube gedreht?

Spür den Rhythmus (Wii)

Das Musikspiel **Rhythm Paradise**, das es schon für Nintendo DS gibt, bekommt einen Nachfolger für die Wii spendiert. Das Spiel erinnert grafisch an den simplen, aber genialen Stil der **Wario Ware**-Titel. Ihr müsst auch diesmal den richtigen Takt treffen und verschiedene Aufgaben erfüllen, um weiterzukommen. Aufgrund der schrägen Thematik und des recht geringen Erfolgs des Vorgängers bezweifeln wir, dass das Spiel jemals in unseren Gefilden erscheinen wird.

Geistreich (Wii)

Das Horror-Abenteuer **Fatal Frame 4** (auch bekannt als **Project Zero**) erschien exklusiv für die Wii und konnte in Japan gute Wertungen einfahren. Leider fand es kaum Käufer, sodass es niemals in Europa veröffentlicht wurde. Dennoch wurde nun ein Nachfolger angekündigt, jedoch nicht mit der obligatorischen „5“ hintendran, sondern lediglich unter dem Arbeitstitel **Fatal Frame**. Ob es sich bei dem Titel um ein neues Spiel oder um ein Remake eines alten Teils handelt, ist somit noch nicht klar. ■

Fatal Frame verspricht Gruselstimmung auf der Wii.

OBEN ACTION … UND UNTEN?

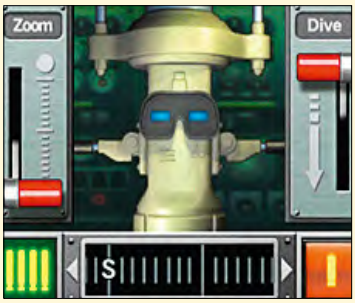
3DS Wir widmen uns der Touchscreen-Nutzung kommender 3DS-Hits. Wie gut ist diese gelungen?

Als Nintendo auf der E3 2010 den 3DS vorstellte, bekamen wir größtenteils Screenshots des oberen Bildschirms gezeigt. Rätselraten herrschte indes darüber, welche Informationen der Touchscreen beherbergt. Jetzt lüften wir einige Geheimnisse, die den unteren Schirm betreffen.

Bei **Street Fighter IV 3D Edition** dient der untere Bildschirm zum Auslösen von Spezialattacken. Hier im Bild aktiviert das erste Feld etwa die „Super-Kombo“, der dritte Block löst die „Ultra-Kombo“ aus. Fragt sich bloß, ob man im Eifer des Gefechts die richtige Schaltfläche trifft.

Star Fox 64 überraschte aufgrund der unglaublich umfangreichen Sprachausgabe. Die Funksprüche sind auf dem 3DS immer noch zu hören, allerdings wird der zugehörige Text auf dem Touchscreen eingeblendet. Hier warnt Peppy zum Beispiel, dass ihr unter Beschuss steht.

Die Flugsimulation **PilotWings Resort** setzt auf eine Übersichtskarte der Spielumgebung. Das ist zwar nicht sonderlich innovativ, aber immerhin sehr praktisch, wenn man zum Beispiel ein bestimmtes Ziel auf der Insel sucht und nicht weiß, wo man hinfliegen soll.



Bei **Steel Diver** fungiert der Touchscreen sozusagen als Kommandozentrale. Hier verändert ihr eure Bewegungsrichtung sowie die Tauchhöhe und fühlt euch wie ein U-Boot-Kommandant. Das Spiel wirkt allerdings technisch eher nüchtern. Da muss noch mehr passieren. ■

Christoph meint: *„An der Funktion des Touchscreens beim 3DS hat sich kaum etwas geändert. Er wird immer noch so eingesetzt wie wir es vom alten DS kennen. Richtig innovativ wirkt auf mich lediglich die Kampfkulisse bei **Paper Mario 3D**. Hier wählt der Spieler auf dem unteren Bildschirm seine Attacke anhand eines Symbols aus und schiebt sie anschließend nach oben. So zieht sich Mario zum Beispiel seinen aus **Super Mario Bros. 3** bekannten Froschanzug über. Das sieht richtig lustig und frisch aus! Ansonsten erwarten uns eher allseits vertraute Touchscreen-Elemente, was aber nicht weiter tragisch ist.“*

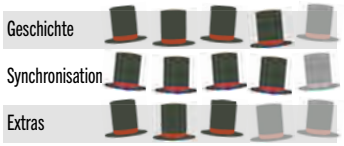
PROFESSOR LAYTON UND DIE EWIGE DIVA

Wie gut ist das erste Film-Abenteuer mit dem smarten Detektivgespann? Wir haben es schon gesehen.

Die spezielle Edition des Films beinhaltet außer einem Büchlein mit Skizzen auch zwei DVDs.

Professor Layton und die ewige Diva ist zeitlich nach den Ereignissen des vierten Videospiels angesiedelt, das die Vorgeschichte der Reihe erzählt. Somit spielt es noch vor den ersten drei Teilen der Serie. Im Film erhalten der smarte Zylinderträger und sein Assistent Luke einen Brief von der Opernsängerin Janice Quatlane, deren beste Freundin vor einem Jahr verstorben ist. Nun sei die Totgesagte als junges Mädchen wieder aufgetaucht – und behauptet zudem, das ewige Leben erlangt zu haben. Klar, dass der Professor diese mysteriösen Vorgänge genauer erforscht. Doch seine Ermittlungen führen ihn direkt in einen packenden Rätsel-Wettstreit auf Leben und Tod! Der Film steht ab dem 22. Oktober in drei verschiedenen Versionen in den Läden: als normale DVD, als spezielle Edition mit zwei DVDs und einem beiligenden Heft sowie als Blu-ray. Die Preise der drei Varianten liegen zwischen 17 und 30 Euro. ■

WIE GUT SCHNEIDET DER LAYTON-FILM AB?



Der Film fängt das Flair der Serie gekonnt ein.

SENDEHINWEIS

Wer sich DVD oder Blu-ray nicht kaufen mag, den Film aber nicht verpassen will, sollte sich am 20. November besser nichts vornehmen. Super RTL strahlt an diesem Abend um 22:15 Uhr **Professor Layton und die ewige Diva** aus.

SUPER RTL

EINGEBAUTE PRÄZISION

Wii Jetzt ist es amtlich: Wii-Fernbedienung und Wii MotionPlus haben geheiratet.

Haben wir endlich herausgefunden, weshalb das Wii-Geschicklichkeitsspiel **FlingSmash** so oft verschoben wurde? In Amerika kündigte Nintendo den Titel jetzt für den 7. November 2010 an, gemeinsam mit einem kuriosen Zubehör namens Wii Remote Plus. Dahinter steckt, was wir schon vor einigen Ausgaben vermutet hatten: eine Mischung aus der Wii-Fernbedienung und dem MotionPlus-Adapter – wohlgemerkt beides exakt genauso groß wie die reguläre Fernbedienung. ■

Christoph meint: *„Das wurde aber auch langsam Zeit! Dass es eine Hochzeit zwischen Wii-Fernbedienung und MotionPlus geben würde, vermuteten wir in der N-ZONE bereits vor mehr als einem Jahr.“*

KARAOKE REVOLUTION: GLEE

Wii Hier schlüpft ihr in die Rolle der beliebten Glee-Seriendarsteller.

Die Fernsehserie **Glee** des amerikanischen Fernsehsenders Fox ist in Übersee bereits ein großer Hit und kommt im Januar 2011 auch nach Deutschland. Hierzulande gibt es bereits eine Fangemeinde, welche die Abenteuer rund um den Musikclub der William McKinley Highschool gespannt mitverfolgt. Das Videospiel zur Serie präsentiert sich als waschechtes Musikspiel, in dem ihr in 35 Songs euer Gesangstalent beweist und in Storysequenzen die Geschichte der ersten Staffel nachspielt. Wie auch beim kommenden **Def Jam Rapstar** macht **Karaoke Revolution Glee** von einer Stimmerkennungs-Technologie Gebrauch, sodass reines Summen der Melodie nicht zum Sieg führt. Jetzt ist wirkliches Gesangstalent gefragt. ■

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

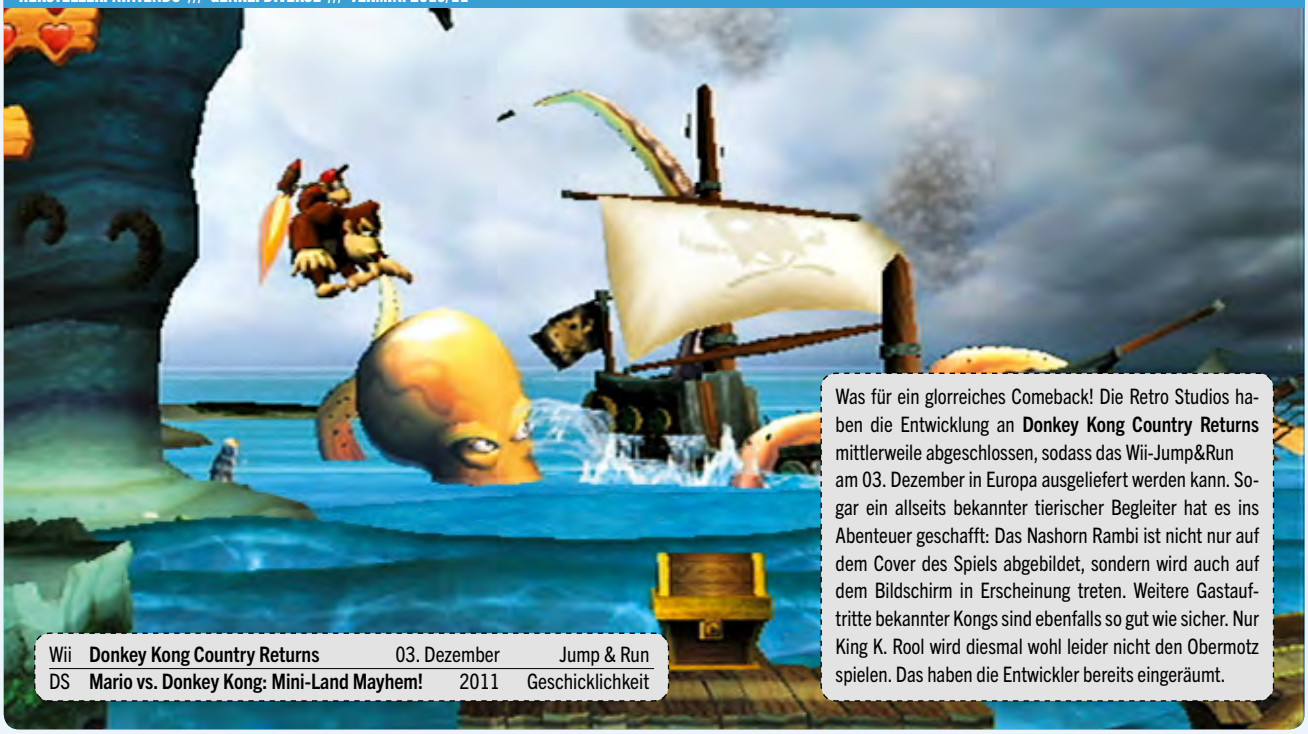
Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 DONKEY KONG

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2010/11

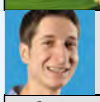


Wii	**Donkey Kong Country Returns**	03. Dezember	Jump & Run
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

Was für ein glorreiches Comeback! Die Retro Studios haben die Entwicklung an **Donkey Kong Country Returns** mittlerweile abgeschlossen, sodass das Wii-Jump&Run am 03. Dezember in Europa ausgeliefert werden kann. Sogar ein allseits bekannter tierischer Begleiter hat es ins Abenteuer geschafft: Das Nashorn Rambi ist nicht nur auf dem Cover des Spiels abgebildet, sondern wird auch auf dem Bildschirm in Erscheinung treten. Weitere Gastauftritte bekannter Kongs sind ebenfalls so gut wie sicher. Nur King K. Rool wird diesmal wohl leider nicht den Obermotz spielen. Das haben die Entwickler bereits eingeräumt.

REDAKTIONS-TOP-5

1. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



Nicht nur von euch Lesern wird Donkeys Rückkehr auf die Wii herbeigesehnt. Auch bei uns steht das Jump & Run hoch im Kurs.

2 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Retro Studios	TERMIN	03. Dezember

2. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

3 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

3. KIRBY'S EPIC YARN

- Neu		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Good-Feel	TERMIN	2011

4. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

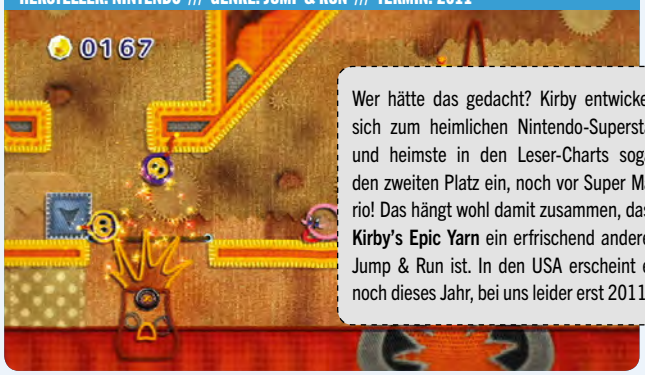
4 ◄		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	Frühjahr 2011

5. MARIO SPORTS MIX

5 ◄		GENRE	Sport
ENTWICKLER	Square Enix	TERMIN	2011

2 KIRBY'S EPIC YARN

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2011



Wer hätte das gedacht? Kirby entwickelt sich zum heimlichen Nintendo-Superstar und heimste in den Leser-Charts sogar den zweiten Platz ein, noch vor Super Mario! Das hängt wohl damit zusammen, dass **Kirby's Epic Yarn** ein erfrischend anderes Jump & Run ist. In den USA erscheint es noch dieses Jahr, bei uns leider erst 2011.

3 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

Link gönnt sich eine Auszeit: Dieses Jahr hat der Nintendo-Held noch keinen einzigen Schwerthieb ausgeführt, aber sein nächster Abstecher nach Hyrule ist schon in Sichtweite: **Skyward Sword** kommt 2011 in den Handel – im selben Jahr könnte auch das Remake von **Ocarina of Time** erscheinen.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** NOVEMBER/2011/NICHT BEKANNT

Welche Neuerungen die **Schwarze & Weiße Edition** gegenüber den Vorgängern bieten, lest ihr in unserem Importtest. Auch das dritte **Pokémon Ranger**-Abenteuer prüfen wir in dieser N-ZONE. Weiterhin keinen Termin hat dagegen **Pokémon Mystery Dungeon** für WiiWare.

DS	**Pokémon Schwarze & Weiße Edition**	Frühjahr 2011	Rollenspiel
DS	**Pokémon Ranger: Spuren des Lichts**	05. November	Action-Adventure
WiiWare	**Pokémon Mystery Dungeon**	Nicht bekannt	Action-Adventure

5 SUPER MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2011/NICHT BEKANNT

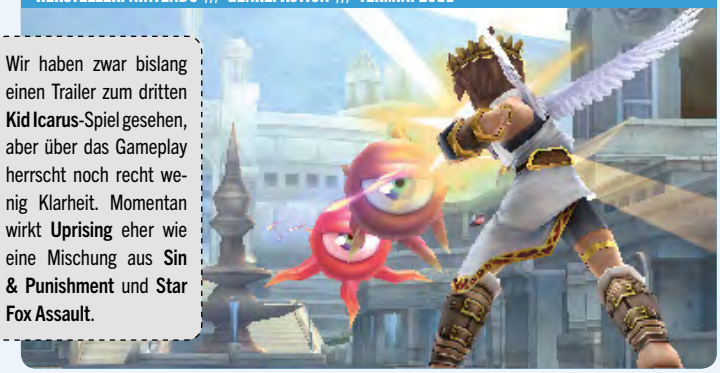
Wohl deshalb, weil dieses Jahr ansonsten kein einziges **Mario**-Abenteuer mehr in die Läden käme, hat Nintendo überraschend die **Super Mario Collection** angekündigt. Für umgerechnet knapp 23,50 Euro erhalten Japaner **Super Mario All-Stars**, ein Artbook sowie eine Soundtrack-CD.

Wii	**Mario Sports Mix**	2011	Sport
Wii	**Super Mario Collection**	Nicht bekannt	Jump & Run
3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

6 KID ICARUS: UPRISING

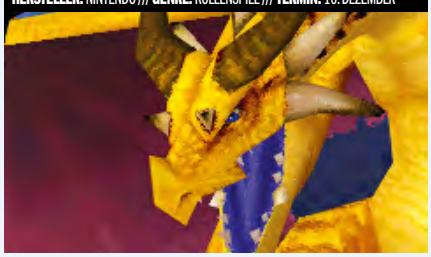
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

Wir haben zwar bislang einen Trailer zum dritten **Kid Icarus**-Spiel gesehen, aber über das Gameplay herrscht noch recht wenig Klarheit. Momentan wirkt **Uprising** eher wie eine Mischung aus **Sin & Punishment** und **Star Fox Assault**.



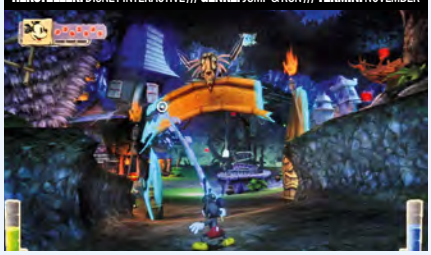
7 GOLDEN SUN: DIE DUNKLE ...

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 10. DEZEMBER



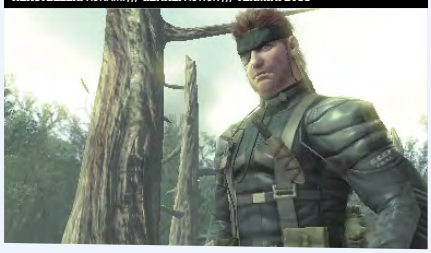
8 DISNEY MICKY EPIC

HERSTELLER: DISNEY INTERACTIVE /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** NOVEMBER



9 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



10 SUPER STREET FIGHTER IV

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** BEAT 'EM UP /// **TERMIN:** 2011

The Lost Levels: Marios zweiter Japan-Auftritt zählt aufgrund kniffliger Sprungpassagen zu den schwersten NES-Jump&Runs.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 21. Oktober 2010 (Japan)

SUPER MARIO COLLECTION

Super Mario Bros. 2: Der schräge Saurier-Vogel-Hybrid Birdo feierte hier sein Debüt.

Text | Anne Schmiedl, Lukas Schmid

Der berühmteste Klempner der Welt wird 25 – das muss natürlich mit einem Jubiläumsspiel gefeiert werden!

In Japan wird dieser Tage ein ganz besonderes Jubiläum begangen. Jedoch geht es nicht um einen nationalen Feiertag oder ein religiöses Fest, eigentlich sogar nicht einmal um einen Bewohner des Landes: Der italienische Kult-Klempner Mario feiert seinen 25. Geburtstag! Nintendo lässt diese Gelegenheit, das erfolgreiche Firmen-Maskottchen zu feiern, nicht ungenutzt und veröffentlicht ihm zu Ehren die **Super Mario Collection**. Dabei handelt es sich um einen Re-Release des Super-Nintendo-Spiels **Super Mario All-Stars** mit zwei Extra-Gimmicks. Die überraschende Ankündigung eines **Mario**-Spiels soll uns nur recht sein, denn die nächsten Abenteuer des Power-Klempners stehen erst wieder 2011 auf dem Terminkalender.

Es war einmal …

Doch was verbirgt sich hinter dem Titel **Super Mario All-Stars** eigentlich genau? 1993 brachte Nintendo diese Spielesammlung für das Super Nintendo in die Läden. Das Modul beinhaltet vier Klassiker mit dem pfiffigen Klempner in der Hauptrolle. Es handelte sich bei den Titeln allerdings nicht um frisch entwickelte Mario-Abenteuer, sondern um Neuauflagen der NES-Auftritte des pummeligen, italienischen Bart-Trägers: **Super Mario Bros.**, **Super Mario Bros. 2**, **Super Mario Bros. 3** sowie die japanische Version von **Super Mario Bros. 2**, hierzulande bekannt als **Super Mario Bros.: The Lost**

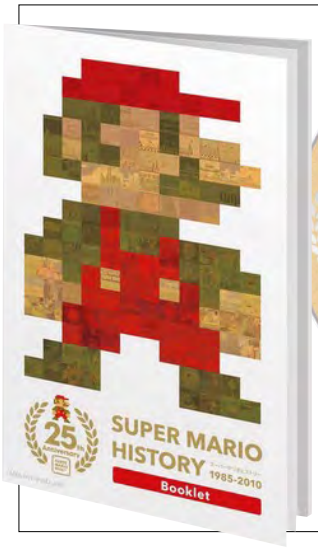
SCREEN-INFO

Da es sich bei der **Super Mario Collection** um die Wiederveröffentlichung von **Super Mario All-Stars** handelt, griffen wir auf Screenshots aus dem Original zurück. Das Spiel wird auf der Wii mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit so wie auf den Bildern aussehen.

Super Mario Bros. 3: Die Weltkarte war ein absolutes Novum und wurde in vielen Nachfolgern übernommen.

Super Mario Bros. 3: Für viele Fans ist Marios dritter Ausflug ins Pilzkönigreich der beste Teil.

Super Mario Bros.: Sämtliche Spiele wurden technisch an die Möglichkeiten der SNES-Hardware angepasst.

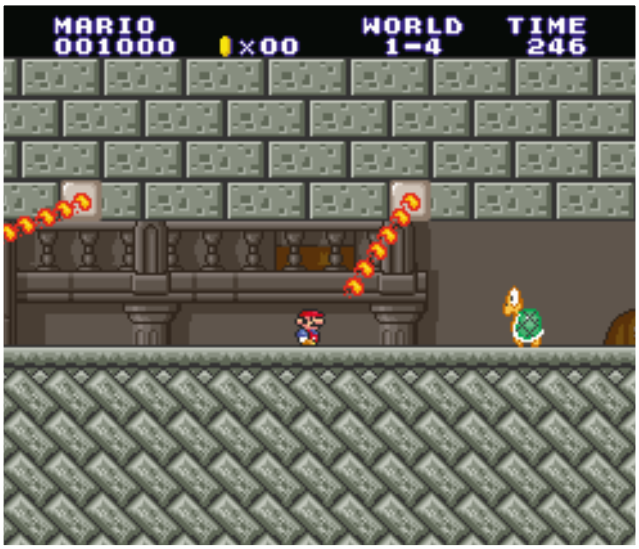


Leckerbissen: Japanische Käufer der **Super Mario Collection** freuen sich über ein Artbook und eine exklusive Musik-CD.

Levels. Dieses 1986 erschienene Spiel ist der eigentliche Nachfolger des ersten **Super Mario Bros.**, der jedoch für den westlichen Markt als zu schwer eingestuft wurde. Stattdessen bekamen Europäer und Amerikaner als zweiten Teil eine modifizierte Version des Jump & Runs **Doki Doki Panic** spendiert, in dem Mario, Luigi und Co. als Hauptakteure auftraten. Sämtliche Titel erstrahlen übrigens in fescher Grafik auf SNES-Niveau. Damit ziehen sie technisch mit **Super Mario World** gleich, dem ersten exklusiv für das Super Nintendo entwickelten Mario-Hüpfer.

Die volle Packung

So weit existieren also keine Unterschiede zum Original von 1993. Doch einfach nur die recycelten Spiele auf eine Disk zu packen und dafür erneut Geld zu verlangen, wäre natürlich etwas wenig und würde selbst für hartgesottene Mario-Fans kaum einen Kaufanreiz bieten – zumal die meisten von ihnen die Original-Sammlung wohl schon daheim stehen haben. Außerdem sind die Titel allesamt auch für einen kleinen Obolus als Virtual-Console-Downloads zu erstehen. Darum packt Nintendo noch zwei Extras in die Spielehülle: Zum einen handelt es sich dabei um ein kleines Büchlein, das die Geschichte des berühmten Pilzkönigreich-Bewohners von 1985 bis 2010 in hübschen Bildern und Illustrationen nachzeichnet. Darunter befindet sich auch bis dato unveröffentlichtes Material aus Nintendos Entwicklerschmiede. Zum anderen ist im Lieferumfang eine CD enthalten, auf der ihr den schönsten Musikstücken und Melodien aus sämtlichen Abenteuern von **Super Mario Bros.** über **Super Mario 64** bis hin zum aktuellen Ableger **Super Mario Galaxy 2** lauschen könnt.



Super Mario Bros. 2: Am Ende der Schloss-Levels müsst ihr gegen Bowser antreten.

KOMMT DIE KOLLEKTION NACH D?

Die Frage, die derzeit alle Mario-Fans beschäftigt: Kommen auch wir Deutschen in den Genuss der Super Mario Collection? N-ZONE hat recherchiert.

Erstes Szenario: Nintendo veröffentlicht die **Super Mario Collection** auch bei uns. Das ist durchaus wahrscheinlich, denn schon die **Zelda Collector's Edition** kam nach Europa, wenn auch vorerst „nur" als Beilage zum **Mario Kart: Double Dash!!**-Bundle. Später wurde sie auch im Sternekatalog veröffentlicht. Das lässt hoffen, dass es bei der **Mario**-Sammlung ähnlich läuft.
Wahrscheinlichkeit, dass dieses Szenario eintritt: hoch

Zweites Szenario: Die **Super Mario Collection** erscheint ganz regulär im Fachhandel – ebenfalls zum Sonderpreis von weniger als 30 Euro. Wir erinnern uns: Letztes Jahr veröffentlichte Nintendo mit **Wii Fit Plus** ein äußerst taschengeldfreundliches Add-on zur bekannten Fitness-Software **Wii Fit**. Der Preis damals: 20 Euro. Anders als früher, als man für Nintendo-Spiele immer mindestens 40 Euro berappen musste, zeigt sich Nintendo also heute oftmals äußerst spendabel.
Wahrscheinlichkeit, dass dieses Szenario eintritt: mittel

Drittes Szenario: Die Spielesammlung kommt weder nach Europa noch in die USA, sondern bleibt den Japanern vorbehalten. Dieses Szenario ist allerdings eher unrealistisch, da Nintendo seit jeher Wert auf Tradition legt und das 25-jährige Jubiläum des Firmen-Maskottchens mit Sicherheit ausreichend würdigen wird.
Wahrscheinlichkeit, dass dieses Szenario eintritt: gering

Wir wollen mehr!

Über weitere Inhalte, etwa zusätzliche Spiele oder andere Fan-Schmankerl, ist bisher noch nichts bekannt. Wir würden uns jedoch wünschen, dass Nintendo etwas Mut zeigt und neben den bereits auf der **Super Mario All-Stars**-Sammlung enthaltenen Titeln noch etwas exotischere Hits wie das Lernspiel **Mario is Missing!** oder den Klassiker **Mario Paint** mit auf die Disc packt. Aber das ist wohl leider nicht geplant. Zumindest über eines können sich Retro-Freunde auf keinen Fall beschweren, und das ist der Preis: In Japan wird die **Super Mario Collection** nämlich für 2.500 Yen über die Ladentheke gehen, was etwa 23,50 Euro entspricht. Das könnte bedeuten, dass sich Zocker hierzulande auf die bekannten 29,90 Euro einstellen dürfen – allerdings nur, falls das Spiel tatsächlich auch in Europa und Amerika erscheint. Dahinter steht bis dato noch ein großes Fragezeichen, denn offiziell angekündigt wurde die Sammlung außerhalb Japans bisher noch nicht. Wünschenswert wäre es aber ohne jeden Zweifel – und unwahrscheinlich ist eine Veröffentlichung im Westen jedenfalls nicht, wie unser Extrakasten verrät. ■

MEINUNG ● LUKAS SCHMID

„Die 2D-Mario-Abenteuer begeistern nach wie vor."

So genial **Super Mario Galaxy** und der Nachfolger auch sind, für viele alteingesessene Nintendo-Fans ist der Name Mario nach wie vor untrennbar mit 2D-Hüpfspaß auf höchstem Niveau verbunden. Und die **Super Mario Collection** beweist eindrucksvoll, warum das so ist: Auch nach mehr als zwei Jahrzehnten haben die Jump & Runs nichts von ihrem Charme eingebüßt! Da jedoch ein Artbook und eine Musik-CD (die sich nicht einmal auf der Wii abspielen lässt) für unseren Geschmack etwas zu wenig sind, um einen Neukauf der Sammlung zu rechtfertigen, vergeben wir vorerst „nur" sieben Punkte.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

SCREEN-INFO

Alle Screenshots, die ihr auf dieser Doppelseite seht, stammen aus der Bilddatenbank der Disney Interactive Studios. Die Auflösung entspricht der Leistungsfähigkeit der Wii-Hardware. Wir gehen also davon aus, dass das Spiel auf unseren Fernsehern exakt so aussieht wie hier gezeigt.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Junction Point | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 25. November 2010

DISNEY MICKY EPIC

Text | Christoph Kraus

Einen Trickfilm einfach nur anzusehen, das war vorgestern. Hier spielt ihr die Hauptrolle!

Stellt euch vor, jemand fragt euch nach dem ultimativen Merkmal, an dem man ein gutes Spiel erkennen kann. Würdet ihr dann antworten, dass es einen Mehrspielermodus haben muss? Oder dass die Spielfigur aus mindestens 17.292 Polygonen bestehen sollte? Oder dass auf der Packung ganz groß das Etikett „Unterstützt das Wii-Wheel“ klebt? Mit Sicherheit nicht! Wir finden: Ein gutes Spiel ist mit Details gespickt, wurde mit Herzblut programmiert und bietet Gimmicks, die den Spieler regelmäßig überraschen. Die Entwickler von **Disney Micky Epic** gingen offensichtlich mit exakt diesen Ambitionen ans Werk – denn das merkt man dem außergewöhnlichen Jump & Run unter der Leitung von Warren Spector deutlich an.

Ein Trickfilm – mitten im Spiel

Das beginnt schon damit, dass sich der Spieler von Zeit zu Zeit für ein paar Sekunden zurücklehnen kann, um sich Ausschnitte aus klassischen Disney-Cartoons anzusehen. Landet Micky beispielsweise in einer Höhle, in der sich eine Schar von Gegnern tummelt, kann er auf Knopfdruck einen Fernseher in die dunkle Behausung werfen, damit sich die Schurken vor der Flimmerkiste versammeln. Voilà, so kommt er unbemerkt an ihnen vorbei – und alles nur, weil die Unholde genauso versessen auf Kult-Trickfilme sind wie wir Spieler. Doch es kommt noch besser: Aufmerksame Spieler sammelten in einer Messeversion eine Filmrolle ein. Daraufhin ploppte der Hinweis auf dem Bildschirm auf, dass sie den Cartoon **Micky und die Kletterbohne** eingesammelt hätten. Ist dies etwa ein Indiz dafür, dass sich vollständige Trickfilme in einem separat anwählbaren Theater-Modus ansehen lassen? Wenn sich dieses Gerücht bewahrheiten sollte, hätten

In dieser Szene zeigt sich die Kreativität der Entwickler in puncto Gegnergestaltung. Fast alle Figuren sind aus früheren Kult-Cartoons bekannt, etwa dieser Bergbulle.

Der Trickfilm **Clock Cleaners** von 1937 diente als Vorlage für diesen Level. Die zahlreichen Bezüge zu den Ursprüngen von Mickys Karriere sind unfassbar gut gelungen.

Der Grafikstil besticht mit zahlreichen Schwarz-Weiß-Elementen. Super gelöst!

Warren Spector und sein Team genau das geschaffen, was wir eingangs als Herzblut-Spielelement beschrieben haben. Dreh- und Angelpunkt des Jump & Runs ist jedoch die Verwendung von Mickys Malpinsel und dem passenden Verdünner. Mit diesen nützlichen Utensilien, die ihr mit dem Wii-Zeiger einsetzt, verändert ihr die Welt, wie es euch gefällt. Behagt es euch beispielsweise nicht, dass eine bestimmte Passage nicht erreichbar ist, weil ein Felsbrocken fehlt, zeichnet ihr ihn einfach ein. Ebenso löscht ihr eine Hütte, die euch den Weg versperrt, auf Knopfdruck, um weiterzukommen – vorausgesetzt natürlich, euer Vorrat an Maltinte und Löschfarbe ist noch nicht erschöpft.

Wiedersehen mit Henriette

Im Übrigen dürfen wir uns auf ein Wiedersehen mit zahlreichen alten Bekannten freuen, die wir noch aus den Lustigen Taschenbüchern, Disney-Vorabendserien und Leinwand-Abenteuern kennen. Bestätigt sind bislang unter anderem Henriette Huhn, Käpt'n Hook, Kater Karlo, das Schwarze Phantom, Oswald das Kaninchen – sowie Goofy und Donald als Roboter! Warum die beiden tollpatschigen Entenhausener nicht in ihrer altbekannten Form auftreten, sondern als Maschinen in Erscheinung treten, darüber darf rege spekuliert werden. Bekannt ist nur, dass Mad Doctor – ein verrückter Wissenschaftler, der 1933 in einem uralten Schwarz-Weiß-Trickfilm gegen Micky und seine Kompagnons kämpfte – wohl hinter der Transformation steckt. Und sicher ist auch: Der Fiesling plant bestimmt nichts Gutes mit Goofy und Donald!

Jump & Run mit Traumwertung?

Wie gut **Disney Micky Epic** letztlich wird, hängt vor allem vom Einfallsreichtum der Leveldesigner ab. Schaffen es die Entwickler, eine in sich stimmige Spielwelt zu erschaffen, die man tatsächlich frei erkunden kann, dürfte einem feinen Jump&Run-Erlebnis kaum mehr etwas im Wege stehen. Denn die Story klingt wirklich kreativ und entstand nicht nach dem üblichen Schema „Kater Karlo hat Pluto entführt". Während unseres Anspieltermins im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier wirkte der Einsatz von Mickys Malpinsel und dem Verdünner zwar noch nicht allzu innovativ, da es offensichtlich war, was der Spieler an der entsprechenden Stelle tun musste. Aber wir sind lange genug in der Branche, um zu wissen, dass bei solch frühen Präsentationen möglichst niemand überfordert werden sollte – und Warren Spector hat sowieso noch jede Menge Ideen im Hinterkopf, die ihm garantiert nicht so schnell ausgehen! ■

VERDÜNNISIER DICH!

Spielt Micky in seinem Wii-Epos einen Feuerwehrmann? Man könnte es beim Anblick seiner Tintenspritze meinen – aber so ist es nicht! Wir klären auf.

Die Tintenspritze bringt eine Häuserschlucht zum Vorschein, die vorher noch nicht da war. So schafft ihr euch als Spieler nach und nach eure eigene Welt und könnt mit den Gegenständen und der Landschaft interagieren. Ob ihr das Haus also als Barriere nutzt, um die Gegner nicht herumlaufen können, oder aufs Dach springt, um eine unerreichbar geglaubte Stelle zu passieren, steht euch offen.

Je nach Lust und Laune könnt ihr aber auch den Verdünner auspacken, um die Hauswand von der Bildfläche zu löschen. Dann steht euch der Weg offen und ihr könnt Micky in hintere Level-Bereiche lotsen. Die Art und Weise, wie ihr die Landschaft erkundet, steht euch also größtenteils frei, obwohl die Entwickler natürlich die grobe Richtung vorgeben.

Warren Spector spricht in Interviews bereits von einer möglichen Fortsetzung, eben weil die Spielwelt noch so viele Facetten bietet. Hier seht ihr eines der Dörfer im Spiel.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„In diesem Trickfilm spielt der Zocker die Hauptrolle."

Entwickler Warren Spector hat schon angekündigt, dass er **Disney Micky Epic** nicht als abgeschlossenes Epos betrachtet, sondern gerne eine Serie etablieren möchte. Das kann gelingen, denn die Spielwelt wirkt schon jetzt wie aus einem Guss und bietet noch viele Ecken und Figuren, die man in einem potenziellen Nachfolger stärker herausstellen könnte. Jetzt liegen die Hoffnungen aber erst einmal in Mickys Wii-Debüt als Jump&Run-Star. Falls sich das Gameplay-Element des Zauberpinsels, mit dem ihr die Landschaft nach Belieben verändert, nicht abnutzt, steht einem vergnüglichen Hüpf-Epos nichts im Weg.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder haben wir anhand unserer Vorschauversion des Spiels angefertigt. Sie sind grafisch nicht aufpoliert und stellen den Titel realistisch dar.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Ende 2010

SONIC COLOURS

Text | Anne Schmiedl

Rasanter Renner oder lahmer Läufer? Wir nehmen das neue Spiel mit dem schnellsten Igel der Galaxie für euch unter die Lupe!

Die Geschichte hinter **Sonic Colours** ist im wahrsten Sinne des Wortes galaktisch, denn der blaue Held begibt sich dahin, wohin noch nie zuvor ein Igel gegangen ist: ins Weltall. Doch was genau löst diesen drastischen Ausbruch aus dem natürlichen Lebensraum des stacheligen Comic-Tierchens aus? Sonics Erzfeind, der ebenso dicke wie fiese Dr. Eggman hat mittels einer Art riesiger Energie-Ketten verschiedene Himmelskörper miteinander verknüpft und so einen gigantischen Vergnügungspark erschaffen. Dieser schwebt nun hoch über dem Heimatplaneten des blauen Protagonisten und löst natürlich Neugier und Verwunderung bei ihm aus. Da alles, was der verrückte Wissenschaftler Eggman anfasst, natürlich üble Konsequenzen hat, begibt sich Sonic sofort in den besagten Freizeitpark und untersucht die Situation dort. Tatsächlich muss er bald feststellen, dass der hinterhältige Bösewicht nichts Gutes im Schilde führt und Mitglieder einer Alien-Rasse – die sogenannten Wisps – in den verschiedenen Abschnitten seines gigantischen Konstrukts gefangen hält. Die Außerirdischen besitzen eine spezielle Macht, die Dr. Eggman für seine dunklen Machenschaften nutzen will. Doch er hat die Rechnung ohne den schnellsten Igel der Galaxie gemacht – es liegt also an Sonic, dem diabolischen Genie einen Strich durch die Rechnung zu machen.

In Farbe …

Für dieses Unterfangen verlässt sich der blaue Igel natürlich auf seine überirdische Geschwindigkeit. Ihr rast wie in anderen **Sonic**-Titeln auch als Sonic durch verschiedene Levels und schnappt euch dabei goldene Ringe und

Mächtige Gegner: Auf jedem der Planetoiden erwartet euch am Ende ein anderer Bossgegner. Hier vermöbelt Sonic gerade ein riesiges Schlachtschiff.

Kurze Verschnaufpause: Zwischensequenzen treiben die Geschichte rund um die farbenfrohen Außerirdischen namens Wisp unterhaltsam voran.

Farbenfroh und nützlich: Mit der Macht des rosa Wisps verwandelt sich Sonic in eine Art stachelige Kugel. So kann er beispielsweise steile Wände erklimmen.

andere Items. Neben seiner Fähigkeit, schneller als der Schall zu rennen, findet der sympathische Igel bald weitere Unterstützung in Form der bereits erwähnten Wisps. Sammelt Sonic nämlich einen der eingesperrten Außerirdischen ein, kann er kurzzeitig dessen spezielle Energie nutzen. Die Aliens verleihen unserem Protagonisten dabei je nach ihrer Farbe andere Kräfte. Ein gelber Wisp etwa sorgt dafür, dass Sonic sich wie ein Bohrer durch den Untergrund fräst. Ein blauer Vertreter der Rasse dagegen verwandelt spezielle Ringe in Blöcke, sodass unser flinker Held sich auf ihnen entlangbewegen kann. Schüttelt ihr die Wii-Fernbedienung, setzt Sonic die jeweilige Fähigkeit des vorher befreiten Außerirdischen ein. Die Wirkung hält jedoch nur kurzzeitig an, eine Leiste am linken unteren Bildschirmrand verrät euch, wann ihr euch wieder alleine auf die Geschwindigkeit des rasenden Igels verlassen müsst. Im Verlauf des Abenteuers trefft ihr in den verschiedenen Bereichen des Spiels auf immer neue Wisps. Sobald ihr ihnen zum ersten Mal begegnet seid, könnt ihr sie eventuell auch in bereits besuchten Gebieten auffinden. Da die unterschiedlichen Fähigkeiten der fröhlichen Außerirdischen euch die Möglichkeit geben, die verschiedensten geheimen Wege und Abkürzungen zu erkunden, lohnt es sich also, alle Levels mehrmals durchzuzocken.

„Der Name des Spiels ist nicht nur in Bezug auf die farbenreichen Kräfte der Wisps bezeichnend, er trifft auch auf das knallige Leveldesign des Titels zu.“

… und bunt

Der Name des Spiels ist allerdings nicht nur in Bezug auf die farbenreichen Kräfte der niedlichen Wisps bezeichnend, er trifft auch auf das knallige Leveldesign des Titels zu. Die einzelnen Bereiche von **Sonic Colours** sind liebevoll gestaltet und voller witziger Details. In Sweet Mountain etwa, einem Himmelskörper, der einer riesigen Süßigkeitenfabrik nachempfunden ist, wird euch beim Spielen immer mal wieder das Wasser im Munde zusammenlaufen: So rennt Sonic beispielsweise durch Popcorn oder bohrt sich durch mit Zitronenstückchen garnierten Tortenboden, während Lebkuchenmänner und Zuckerstangen den Weg säumen. Ein anderer Planetoid erinnert an einen tropischen Regenwald, während ihr in einem weiteren Bereich über intergalaktische Wege praktisch durch den freien Weltraum saust. Alle Levels haben also ihr ganz eigenes, jedoch immer knallbuntes Flair. ■

Attacke: Sobald ihr in die Nähe eines Gegners kommt, markiert das Spiel ihn automatisch. Wenn ihr nun den A-Knopf drückt, geht Sonic zum Angriff über.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Schlüpft schon mal in eure Laufschuhe …“

Sonics neues Abenteuer macht Lust auf mehr, denn sowohl die Grafik als auch das Gameplay überzeugen. Die Levels sind liebevoll in Szene gesetzt und bieten witzige Details. Neben der rasanten Geschwindigkeit und der eingängigen Steuerung sorgen bei der Spielmechanik vor allem die Wisps für Abwechslung. Die farbenreiche Energie der Außerirdischen sorgt dafür, dass ihr immer neue Wege erkunden könnt und deswegen bereits besuchte Welten mehrmals spielen werdet.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

NINTENDO 3DS

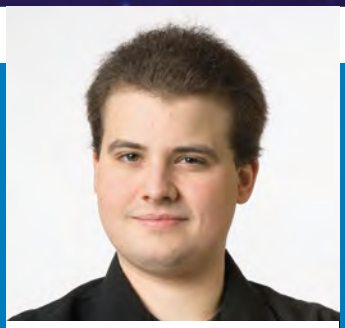
DER NEUE STERN AM KONSOLENHIMMEL?

Text | Christoph Kraus, Anne Schmiedl

Das Wichtigste zuerst: Der 3DS ist ab 26. Februar 2011 für umgerechnet 220 Euro in Japan zu haben. Und jetzt alles ganz genau …

DIE TECHNISCHEN DATEN

Größe	134 x 74 x 21 Millimeter
Gewicht	230 Gramm
Oberer Bildschirm	800 x 240 Pixel Auflösung, 90 Millimeter Diagonale
Unterer Bildschirm	320 x 240 Pixel Auflösung, 77 Millimeter Diagonale
Kameraauflösung	0,3 Megapixel
Tonformat	Stereo (die Lautsprecher befinden sich links und rechts vom oberen Bildschirm)
Batterie	Lithium-Ionen-Akku (wiederaufladbar)
Datenträgerformat	Identisch zu bisherigen DS-Modulen
Kabellosverbindung	2,4 GHz, Sicherheit: WPA/WPA2



Andreas Zuber, freier Redakteur PC Games Hardware

Zum integrierten Prozessor verriet Nintendo indes keine Details. Doch weil technische Angaben alleine eine ziemlich nüchterne Angelegenheit sind, haben wir die 3DS-Fakten von einem kompetenten Kollegen bewerten lassen, der sich bestens mit Hardware auskennt. Andreas Zuber ist freier Redakteur bei PC Games Hardware und kommentiert hier, welche Eigenschaften den 3DS auszeichnen – und wie er den 3D-Effekt beurteilt: „Das herausstechendste Merkmal des 3DS wird zweifelsohne das autostereoskopische Display darstellen. Prinzipiell arbeitet dieses wie die bekannten Wackelbilder, bei denen je nach Betrachtungswinkel ein anderes Bild wahrgenommen wird. So ist es möglich, einen 3D-Effekt ohne zusätzliche Hilfsmittel wie Polarisationsbrillen zu generieren. Nette Idee: Über die beiden im Deckel angebrachten äußeren Kameras wird die Aufnahme von eigenen 3D-Fotos und Videos möglich sein. Durch die geringe Auflösung von nur 0,3 Megapixeln bleibt dies aber auf Schnappschüsse beschränkt. Dank der Unterstützung von WPA kann der 3DS nun auch sicherer auf das Internet zugreifen. Mit der veralteten WEP-Verschlüsselung ist der Einbruch ins heimische Netzwerk einfacher möglich als mit dem neuen Verfahren. Bleibt zu hoffen, dass die 3D-Features auch praktischen Einzug in die Spielkonzepte halten und kein Marketing-Gag bleiben. Nicht zuletzt durch den günstigen Preis von vermutlich unter 250 Euro könnte Nintendos neues Handheld sich weit verbreiten. Die Gerüchten zufolge im 3DS verbauten ARM11-Prozessoren wären übrigens eine deutliche Steigerung gegenüber dem bisherigen DS-Prozessor. So kann der 3DS sogar mit iPhone und PSP mithalten."

DAS IST DRIN

Wer den Nintendo 3DS kauft, den erwartet folgender Inhalt in der Verpackung:

Der Nintendo 3DS

Ladeschale mit Stromkabel

Ausziehbarer Touchpen

Sechs Spielkarten für die Benutzung mit der 3DS-Kamera

SD-Karte mit 2 Gigabyte Speicherkapazität + Bedienungsanleitung + Starter-Guide + Garantiezettel

JAPAN-TERMIN: 26. FEBRUAR 2011

€ 220,-

(entspricht 25.000 Japanischen Yen)

DER TAG-MODUS

0,0000000001%

Überspitzt formuliert: So hoch wie die obige Zahl war beim bisherigen DS die Chance, dass ihr tatsächlich über den sogenannten Tag-Modus mit anderen Benutzern und deren Spielen in Berührung kamt. Viele unserer Leser werden diese Option wahrscheinlich noch nie wahrgenommen haben. Doch was ist der Tag-Modus überhaupt? Er ist unter anderem in den Titeln **Animal Crossing**, **Nintendogs** und **Dragon Quest IX** integriert und erlaubt es euch, auf euren alltäglichen Wegen – etwa zur Schule oder Arbeit – zufällig mit fremden Nintendo-DS-Geräten in Berührung zu kommen und so diverse Inhalte auszutauschen. Dazu müsst ihr jedoch das jeweilige Spiel im DS laufen haben und diesen im Schlafmodus bei euch tragen. Die Wahrscheinlichkeit, auf diese Weise tatsächlich am Datenaustausch teilzunehmen, ist sehr gering – vor allem, wenn man sich nicht im bevölkerungsreichen Japan befindet. Dementsprechend niedrig fällt auch die Anzahl der DS-Titel aus, die dieses Feature tatsächlich unterstützen. Wieso entschied sich Nintendo also dazu, auf dem 3DS wieder einen Tag-Modus anzubieten? Die Antwort ist denkbar simpel: Weil dieser Modus nicht wie bisher im Spiel, sondern im 3DS selbst integriert ist. Damit ist es ab sofort völlig egal, welchen Titel ihr aktuell in eurem Handheld habt, denn solange ihr den 3DS im Schlafmodus bei euch führt, wird er via Tag-Modus mit anderen Geräten Kontakt aufnehmen und Daten zu all euren Spielen austauschen – vorausgesetzt, sie unterstützen diese Option auch.

Der Tag-Modus veranschaulicht: Anne und Christoph laufen mit eingeschalteten 3DS-Konsolen durchs Büro …

… und wenn sie zu Hause ihren Mii-Kanal einschalten, tummeln sich plötzlich neue Miis auf ihren virtuellen Marktplätzen.

DER Mii-KANAL

Die allseits beliebten Miis führen ihren Siegeszug auch auf dem 3DS fort – und Nintendo hat sich einiges für sie einfallen lassen. Bis dato waren die fröhlichen Avatare zwar nett anzusehen, wirklich genutzt wurde ihr Potenzial aber nur sehr selten. Das soll sich nun ändern: Beispielsweise ging es noch nie so schnell, einen neuen Mii zu erstellen, wie es auf Nintendos neuer Mobilkonsole möglich ist. Sobald ihr eine Person mit der integrierten Kameralinse fotografiert, erkennt das System automatisch die Gesichtskonturen des Fotografierten – und zeigt euch verschiedene Miis, die zur jeweiligen Person passen. Aus diesen Vorschlägen sucht ihr euch nur noch denjenigen aus, der eurem Modell am ähnlichsten sieht, und schon ist ein neuer Mii geboren! Via Tag-Modus habt ihr außerdem die Möglichkeit, euren Mii-Marktplatz mit neuen Avataren zu bevölkern; während sich euer Handheld im Schlafmodus befindet, tauscht ihr einfach Miis mit anderen 3DS-Besitzern aus.

1. Erst fotografiert sich Anne mit der integrierten 3DS-Kameralinse …
2 … dann erkennt das Gerät automatisch, wie ihre Mii-Figur aussehen könnte.

VIRTUAL CONSOLE UND 3DSWARE

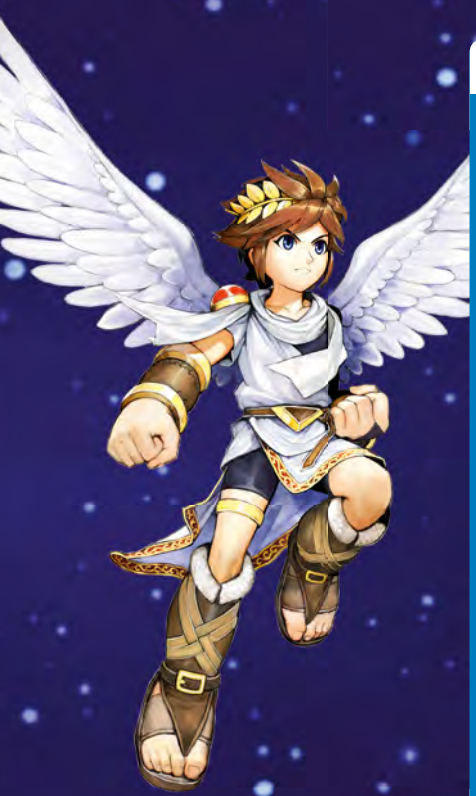
Entgegen manchen Gerüchten bietet Nintendo lediglich Game-Boy- und Game-Boy-Color-Klassiker in der 3DS-Virtual-Console an, nicht aber Game-Boy-Advance-Spiele.

Indirekt hat Nintendo schon vor längerer Zeit verraten, dass das Prinzip der herunterladbaren Software auch auf dem 3DS fortgeführt wird. Damals wurde der Markenschutzeintrag 3DSWare beim japanischen Patentamt registriert. Spekulationen über eine Virtual Console, die euch den Download von Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spielen erlaubt, gibt es ebenfalls schon recht lange. Doch erst jetzt herrscht Gewissheit: Die Virtual Console, die es bislang nur auf der Wii gibt, wird auf den 3DS ausgeweitet. Bislang hält sich Nintendo allerdings noch sehr bedeckt, was die einzelnen dort verfügbaren Titel betrifft. Bestätigt sind derzeit nur **Super Mario Land** und **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**. Zu den Preisen schwieg sich Nintendo noch aus. Da die Retro-Spiele auf dem 3DS jedoch über zusätzliche 3D-Effekte verfügen werden, darf man davon ausgehen, dass die Titel für mehr als 500 Nintendo Points (was fünf Euro entspräche) über den virtuellen Tresen wandern. Ein Verkaufspreis in Höhe von 800 Punkten je Spiel ist wahrscheinlicher.

Super Mario Land (Game Boy, 1989)

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy Color, 1998)

„Da die Virtual-Console-Spiele auf dem 3DS über zusätzliche 3D-Effekte verfügen, darf man davon ausgehen, dass sie mehr als fünf Euro kosten."



KAMERA MIT SCHNICKSCHNACK

Das sind Spielereien, wie es sie nur bei Nintendo gibt: Zum Lieferumfang des 3DS gehören sechs Spielkarten, die man beispielsweise auf dem Küchentisch oder draußen auf der Wiese ausbreiten kann. Fotografiert man diese Karten nun mit den Kameralinsen des 3DS (oberes Bild), erwachen die Karten buchstäblich zum Leben (unteres Bild). Zum Beispiel greift einen dann auf dem Bildschirm ein riesiges Monster an – natürlich in 3D! Man darf also gespannt sein, welche weiteren Spielelemente diese Karten noch hervorbringen werden. Das Konzept ist übrigens nicht neu: Schon zu Zeiten des Game Boy Advance brachte Nintendo den sogenannten Card-e-Reader heraus, ein Gerät, das spezielle Karten ausliest und so zum Beispiel **Mario Party**-Minispiele abspielt. Das kuriose Zubehör erschien aber nie außerhalb von Nintendos Heimatland. Es war wohl nicht massenkompatibel genug.

DAS MENÜ

Das Hauptmenü des Nintendo 3DS lässt sich mit der Home-Taste jederzeit aufrufen. Es wirkt aufgeräumt und hat etliche neue Funktionen. Hier stellen wir euch einige davon vor.

1. Diese Schaltfläche regelt die Helligkeit der beiden Bildschirme.

2. Hier lässt sich die Anordnung der einzelnen Kanäle im Hauptmenü des Nintendo 3DS verändern.

3. Notizbuch: Wer einen iPod touch oder ein iPhone besitzt, kennt den virtuellen Notizzettel bereits: Dort lassen sich Texte anbringen, etwa Telefonnummern, Einkaufslisten oder eine Übersicht anstehender Mathe-Arbeiten. Nintendo hat bestätigt, dass eine Vielzahl solcher Programme im 3DS-Menü zu finden sein werden. Es ist also davon auszugehen, dass weitere folgen – vielleicht sogar Wetter- und Nachrichtenkanäle?

4. Hinter dem Globus-Symbol (das im Bild schwer zu erkennen ist) verbirgt sich der Internet-Browser. Wie beim DSi lassen sich also Webseiten aufrufen, vermutlich abermals ohne Flash- oder HTML-5-Unterstützung. Aber: Zum ersten Mal kann man auch während des Spielens im Internet surfen. Dazu unterbricht man das Spielgeschehen einfach durch Druck auf die Home-Taste (siehe oben links). Praktisch und nützlich zugleich!

5. Hier wird das Spiel, das sich derzeit im Laufwerk befindet, angezeigt. In unserem Bild ist das etwa die 3DS-Haustiersimulation **Nintendogs** + **Cats**.

6. Hier gelangt ihr zum „Kamera-Schnickschnack"-Modus (s. Seite 24).

7. Diese Schaltfläche führt euch zu den Spielstatistiken.

8. Wer die Internet-Einstellungen aufrufen möchte, liegt hier richtig.

9. Das ist unschwer zu erkennen: Dieses Symbol führt zum Mii-Kanal.

10. Offensichtlich setzt Nintendo auf die bekannten Funktionen des DSi-Musik-Players und erweitert diese durch neue Gimmicks. Wir erwarten, dass man weiterhin Musik im AAC-Format abspielen kann. Dass MP3s unterstützt werden, ist angesichts Nintendos Entscheidungen unwahrscheinlich.

FRAGEN UND ANTWORTEN

Soll ich schon mal für den Import sparen?
Das ist unseres Erachtens unnötig, da der 3DS erst Ende Februar 2011 in den japanischen Handel kommt. Der zeitliche Vorsprung gegenüber der europäischen Veröffentlichung beträgt also nur wenige Tage, im Maximalfall sind es vier Wochen. Wir raten daher definitiv zu geduldigem Warten.

Wann kommt der 3DS nach Europa?
Nintendo hat mehrmals bestätigt, dass der 3DS noch im aktuellen Geschäftsjahr ausgeliefert wird. Dieses endet am 31. März 2011. Daher ist der 25. März der allerspäteste Erscheinungstermin, da Nintendo-Produkte in Deutschland generell freitags veröffentlicht werden.

Kann ich meine alten DS-Spiele weiterhin nutzen?
Ja. Nintendos neue Wunderkonsole schluckt nicht nur 3DS-Spiele, sondern verdaut auch mühelos DS- sowie DSi-Software. Da der 3DS weiterhin über einen Touchpen verfügt, könnt ihr theoretisch eure alte Hardware verkaufen, bevor ihr euch den Nintendo 3DS zulegt.

Lassen sich gekaufte DSiWare-Spiele auf dem 3DS nutzen?
Ja. Es wird möglich sein, erworbene DSiWare-Software auf den 3DS zu übertragen. Allerdings begrenzt Nintendo die Anzahl an Tauschaktionen. Bestimmte Programme lassen sich aber nicht transferieren, das hat Nintendo bereits eingeräumt.

Kann ich den Bildschirm mit den Fingern bedienen?
Vermutlich nur sehr umständlich. Da der 3DS weiterhin mit einem Touchpen daherkommt, deutet dies darauf hin, dass zur Bedienung der Stift größtenteils vorausgesetzt wird. Unser Praxistest bestätigt dies: Beim Antippen des Bildschirms mit den Fingern sinkt die Präzision.

Ich habe gehört, dass man mit dem 3DS auch fernsehen kannn?
Das ist richtig: Nintendo bietet in Kooperation mit Fuji TV und Nippon Television Network einen 3DS-Kanal an, mit dem sich bestimmte Sendungen in 3D per Live-Stream empfangen lassen. Vorausgesetzt wird eine ständige Internetverbindung. Ähnliche Pläne für Europa sind nicht bekannt. Allerdings gibt es in den USA einen ähnlichen Wii-Kanal, lediglich ohne 3D-Bild.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Besser als erwartet, teurer als gedacht"

Dass der Nintendo 3DS erst Ende Februar 2011 in Japan herauskommen würde, hätte ich nie gedacht. Viel zu viele vermeintliche Branchenkenner haben im Vorfeld der Pressekonferenz viel zu viele Andeutungen gemacht, als dass mir eine Veröffentlichung in diesem Jahr nicht glaubhaft erschien. Jetzt ist es also raus: Der Nintendo 3DS kommt am 26. Februar für umgerechnet 220 Euro nach Japan. Damit ist die 3D-Wunderkonsole einen Fuffi teurer, als ich erwartet hatte. Für uns Europäer ist jetzt klar: Der Preis wird hierzulande mit hoher Wahrscheinlichkeit 250 Euro betragen. Mehr kann uns Nintendo wirklich nicht zumuten. Ein höherer Startpreis als damals bei der Wii? Unvorstellbar!

Ein Schwert für alle Fälle: Mittels B-Taste packt Link seine Klinge aus, um die Grasbüschel im Kokiri-Wald zu beseitigen. Und was hat er davon? Rubine!

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen von der offiziellen Webseite zur Nintendo Conference 2010. Sie geben die 3DS-Grafik glaubhaft wieder, lediglich ohne den räumlichen Effekt. Um euch das Menü zu erklären, zeichneten wir Beschriftungen in den Screenshot (links) ein.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Text | Christoph Kraus

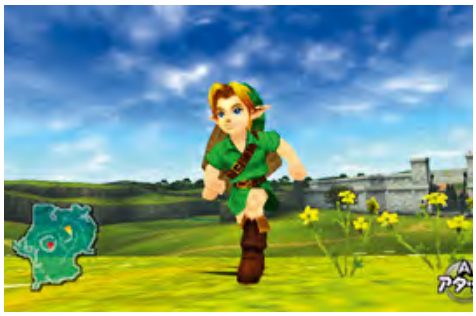
Raus aus dem Kokiri-Wald, rein in Eponas Sattel: Das Spiel der Spiele sieht besser aus denn je!

Lässt sich ein Artikel zu **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** überhaupt schreiben, ohne mit Superlativen um sich zu werfen? Wir geben den Versuch von vornherein auf und stellen fest, dass sich das größte Nintendo-64-Epos aller Zeiten extrem gut gehalten hat, obwohl es mittlerweile schon zwölf Jahre auf dem Buckel hat. Doch Stillstand ist bekanntlich Rückschritt – und so versprechen die Entwickler von Nintendo für Links 3DS-Debüt eine gehörige Portion neuer Ideen. Schaffen sie es, das Action-Adventure zu erneuern?

Älter geworden – und hübscher!

Schon auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass Link etwas detaillierter dargestellt wird als anno 1998: Er trägt jetzt einen Halteriemen um die Schulter, um seinen Schild herumzutragen – das wiederum ist übrigens keine flache Platte mehr wie auf dem Nintendo 64, sondern sieht jetzt polygonal modelliert aus. Es sind Kleinigkeiten, die verbessert wurden, die aber eingefleischten Kennern auffallen. Das Gameplay blieb weitgehend unangetastet, wobei noch nicht ganz klar ist, ob das 3DS-Abenteuer möglicherweise hier und da eine erweiterte Story gegenüber dem Original bietet. Erwartet uns beispielsweise ein zusätzlicher Tempel? Denn Eiji Aonuma hatte uns gegenüber bereits bestätigt, dass das Spiel ursprünglich über einen weiteren Dungeon verfügen sollte, der dann aber aus Zeitgründen gestrichen wurde. Fakt ist: Das Menü auf dem Touchscreen ist gut strukturiert und ermöglicht schnellen Zugriff auf alle notwendigen Inventare. Bekannt geworden ist jetzt auch die Steuerung: Während A und B für Manöver und Schwerthiebe genutzt werden, lassen sich auf X und Y beliebige Items ablegen. Einzig der Hinweis auf die Tasten „1“ und „2“ auf dem Touchscreen ist nicht ganz klar. Das Rätselraten um die Fortsetzung der **Zelda**-Legende geht also weiter. ■

Nieder mit Gohma: Hier erledigt Link den Herrscher des Deku-Baums. Dessen wunder Punkt ist das leuchtende Auge.

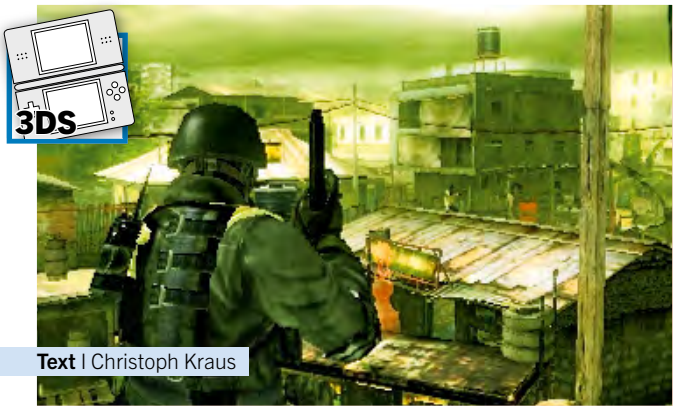

Im Nintendo-64-Original trug Link noch keinen Riemen um die Schulter. Ein Zeichen für die Detailversessenheit der Designer!

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Ich bin noch immer skeptisch: Gelingt die 3DS-Umsetzung?“

Das Remake des meiner Meinung nach besten N64-Spiels der Welt steht und fällt mit der Mühe, die sich die Entwickler geben. Die Grafik wirkt bislang gut, die Steuerung durchdacht. Fragt sich nur, wie der Wechsel zwischen den Items in der Praxis funktioniert und wie schnell sich die Kamera drehen lässt. Wenn sich die guten Eindrücke bestätigen, steht einer höheren Wertungstendenz nichts mehr im Weg.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Text | Christoph Kraus

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Wow, dieses Wii-Spiel sieht ja fett aus! Was, es ist für 3DS?

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2011

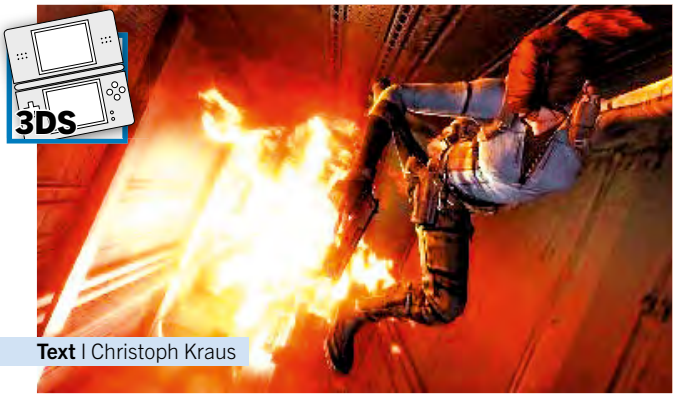
Resident Evil: The Mercenaries 3D ist ein Spiel, bei dem einem das Blut in den Adern gefriert – das liegt vor allem daran, dass die Schockmomente unglaublich gut inszeniert sind. Offenbar haben sich die Entwickler von Capcom bei der technischen Umsetzung zum Ziel gesetzt, alles aus dem 3DS-Grafik-Prozessor herauszuholen, was geht. Das heißt im Klartext, dass das Actionspiel auf Nintendos Wunderkonsole fast so hübsch aussieht wie **Resident Evil 5** auf PS3 und Xbox 360. Auch spielerisch wird **The Mercenaries** wohl ähnlich ablaufen: Aus der Schulterperspektive streift man mit seinen Helden durch verruchte Vorstädte und abgelegene afrikanische Landschaften – immer mit dem dumpfen Gefühl, dass bald ein Ureinwohner aus dem Busch springt, um einem an die Gurgel zu gehen. Actionreiche Schießereien stehen dabei im Vordergrund. **The Mercenaries 3D** tritt auf meisterhafte Weise den Beweis dafür an, wie leistungsfähig die Wunderkonsole ist. Und das Spiel selbst macht uns erst recht Appetit nach weiteren Fakten! ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Dieses 3DS-Spiel ist wie Liebe auf den ersten Blick!“

Erst dachte ich, dass ich mir einen Trailer zu neuen Wii-Spielen reinziehen würde – dann poppte der Schriftzug auf: **The Mercenaries 3D**. Für mich lässt das nur einen Schluss zu: Es ist **Resident Evil**, es ist dreidimensional … und es haut mich technisch aus den Socken, aber so was von!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Text | Christoph Kraus

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Capcom verspricht Horror in Reinkultur. Wir bibbern schon!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2011

Die **Resident Evil**-Macher sind derzeit offensichtlich besonders produktiv. Kaum kündigen sie das Nintendo-3DS-exklusive Action-Adventure **The Mercenaries 3D** an, bombardieren sie uns auch schon mit neuen Screenshots zu **Revelations**, das schon seit der Konsolenvorstellung in aller Munde ist. Beide Titel entstehen unabhängig voneinander, was bedeutet, dass die jeweiligen Entwickler ganz unterschiedliche Ideen einfließen lassen und das Gameplay auf eigene Weise interpretieren. **Revelations** soll daher den Schwerpunkt auf Horror legen und nicht so platt – oder sagen wir besser actionreich – daherkommen wie sein Brüderlein. Im direkten grafischen Vergleich nehmen sich beide Spiele allerdings kaum etwas. Sie bestehen nicht aus vorgerenderten Umgebungen, durch die man schlendert. Stattdessen ist jede Spielfigur und jeder Hintergrund polygonal modelliert. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Horror oder Action? Subtil oder derb?“

Welchem der **Resident Evil**-Teile für den 3DS man den Vorzug geben sollte, bleibt abzuwarten. **Revelations** setzt offenbar nicht so massiv auf Action wie **The Mercenaries** und will subtile Gruselstimmung in den Fokus rücken. Uns soll die unterschiedliche Herangehensweise bloß recht sein!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

So sieht das edle Nintendo-DS-Modul aus, auf dem sich die **Schwarze Edition** befindet.

DS

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

GESPIELT
N-ZONE

SCREEN-INFO

Die Screenshots haben wir selbst anhand unserer eigenen Japanversion von **Pokémon Schwarz & Weiß** angefertigt. Sie zeigen das Spiel daher so, wie es letztlich auch auf unseren Konsolen aussehen wird.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 18. September 2010 (Japan), Frühjahr 2011 (Europa)

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

Text | Stephan Gerner

Die fünfte Pokémon-Generation ist da! Wir haben den neuesten japanischen DS-Hit importiert, durchgezockt und für genial befunden!

FAQs

Sind Schwarz & Weiß besser als HeartGold & SoulSilver?
Definitiv! Bei **HeartGold & SoulSilver** kannte man viele Spielelemente ja schon. Kleinigkeiten wie der Wechsel der Jahreszeiten oder die Video-Chat-Funktionen auf DSi-Systemen tun ein Übriges, dass **Schwarz & Weiß** eindeutig die bis jetzt besten Pokémon-Editionen sind. Die Wertung unterstreicht dies.

Wie viele neue Pokémon gibt es eigentlich diesmal?
153 reguläre neue Pokémon haben sich die Entwickler einfallen lassen. Die Artenvielfalt wird somit von 493 auf insgesamt 646 Exemplare erhöht. Einige der Neuzugänge bringen interessante neue Typen-Kombinationen mit. Hinzu kommen drei geheime Event-Pokémon, die erst nach und nach enthüllt werden.

Worin unterscheiden sich die beiden Editionen?
Der Unterschied liegt primär im Pokémon-Bestand. So sind die beiden Titel-Pokémon Reshiram und Zekrom wieder ausschließlich in der Edition zu erhalten, deren Cover sie zieren. Auch die Spielwelt weist geringfügige Unterschiede auf, was sich auf das optische Erscheinungsbild mancher Städte auswirkt.

Sind Schwarz & Weiß mit älteren Editionen kompatibel?
Leider so gut wie gar nicht. Zwar habt ihr die Möglichkeit, Pokémon aus euren Editionen **Diamant**, **Perl**, **Platin**, **HeartGold** und **SoulSilver** über das Minispiel PokéShifter nach **Schwarz & Weiß** zu holen, aber das ist schon alles. Tauschgeschäfte oder Kämpfe zwischen Besitzern der alten und der neuen Editionen sind nicht möglich.

Wie sieht's mit Spieldauer und Schwierigkeitsgrad aus?
Uns kommt es so vor, als ob der Schwierigkeitsgrad angehoben wurde. Das beginnt schon damit, dass ihr in der ersten Arena einen Typ-Nachteil haben werdet, egal welchen Starter ihr gewählt habt. Die Top-Vier-Duelle, auf die der Abspann folgt, könnt ihr nach rund 20 Spielstunden bestreiten. Danach ist das Spiel aber noch lange nicht vorbei.

GROSSARTIGE GRAFIK

Nach nur wenigen Schritten auf Isshus Boden werdet ihr feststellen, dass sich am Grafikstil einiges geändert hat. Die Welt ist nun in 3D gehalten und dreht sich um euch herum, während ihr herumlauft. Besonders fällt dies in der bereits aus Trailern bekannten großen Hafenstadt Hiun City auf, aber auch der Geisterturm, den ihr gegen Ende eures Abenteuers erkunden dürft, ist ein optisches Novum. Doch nicht nur die Oberwelt erstrahlt in neuem Glanz, sondern auch der Kampfbildschirm. Vorbei sind die Zeiten, in denen die Pokémon als Standbilder den Bildschirm zierten, jetzt kommt Dynamik in jedes Duell! Die Pokémon bewegen sich unentwegt, wackeln beispielsweise mit den Ohren oder treten von einem Fuß auf den anderen. Auch die Kamera ist nicht mehr fest montiert, sondern schwenkt und zoomt nun kreuz und quer über das gesamte Kampfareal. Die Übersichtlichkeit bleibt aber dennoch erhalten und wichtige Elemente wie die Schadensanzeige sind jederzeit gut sichtbar.

ALLES AUF ANFANG

Der neue Kontinent auf der **Pokémon**-Landkarte heißt Isshu und liegt weit, weit weg von Kanto, Johto, Hoenn und Sinnoh, den Handlungsorten aus den bisherigen **Pokémon**-Editionen. Laut Aussage der Entwickler soll **Schwarz & Weiß** ein völliger Neubeginn für die Reihe sein. So kommt es, dass die Nummerierung der Routen in Isshu nicht, wie man als Spieler der Vorgänger vermuten würde, bei 301 beginnt, sondern wieder bei 1 anfängt. Die 153 neuen Pokémon sind ausnahmslos vollständige Neuentwicklungen. Trotz optischer Ähnlichkeiten existieren keine Vor- oder Weiterentwicklungen bereits bekannter Pokémon. Überhaupt werdet ihr während des ersten Durchlaufs des Spiels ausschließlich auf neue Pokémon treffen und keinem einzigen der alten Exemplare begegnen. Ein Spielgefühl, das es zuletzt vor nunmehr 14 Jahren bei **Rot & Blau** gab.

Ihr beginnt euer Abenteuer in Kanoko Town, einem kleinen Dorf im Südosten von Isshu. Dort lebt ihr zusammen mit Cheren und Belle, zwei Freunden aus eurer frühesten Kindheit. Eines Tages erhaltet ihr ein Geschenk von Professorin Araragi, bei der es sich übrigens um die erste weibliche Professorin in der Geschichte der Pokémon-Spiele handelt. Sie schenkt euch dreien eure Start-Pokémon, damit ihr die Möglichkeit habt, eure Trainerreise durch Isshu zu beginnen. Zur Auswahl stehen diesmal Tsutarja, eine kleine Pflanzen-Elfe, das Feuer-Schweinchen Pokabu und Mijumaru, eine Art Wasser-Biber. Ihr selbst habt die erste Wahl, anschließend werden Cheren und Belle die verbleibenden beiden Pokémon unter sich aufteilen. Somit sind zum ersten Mal alle drei Starter aktiv im Land unterwegs. In den bisherigen Editionen verblieb immer einer beim Professor. Nachdem ihr euren Starter erhalten und erste Testkämpfe absolviert habt, könnt ihr nun beginnen, die Arenen abzuklappern und Orden zu sammeln. Doch die Arenaleiter bleiben nicht eure einzigen Gegner, denn nur allzu früh macht ihr die Bekanntschaft von Team Plasma. Diese neue Organisation kleidet sich wie Kreuzritter und verfolgt das (aus ihrer Sicht) ritterliche Ziel, die armen Pokémon aus der Knechtschaft der Menschen zu befreien, wozu sie allerdings zu nicht ganz so ritterlichen Methoden greift. Außerdem kreuzt der geheimnisvolle Meistertrainer N mehrfach euren Weg.

IMMER DABEI: DER C-GEAR

Der neue technische Begleiter der Pokémon-Trainer heißt C-Gear. Diesen kleinen Apparat erhaltet ihr früh im Spiel und seine Hauptaufgabe ist es, euch mit anderen Spielern in der Umgebung zu vernetzen. Per Infrarot könnt ihr einen anderen Trainer zu einem schnellen Kampf oder Tausch herausfordern, ohne dass ihr euch dazu extra ins nächste Pokémon Center begeben müsst. Zudem ist ein flotter Austausch der Freundescodes möglich, sodass ihr euch von nun an auch online leicht wiederfindet. Für die Infrarot-Verbindung müssen sich die DS-Systeme allerdings in unmittelbarer Nähe zueinander befinden. Eine etwas größere räumliche Entfernung ist bei den Wireless-Optionen möglich, sie reicht einige Meter weit und ist somit ideal für Pokémon Days und ähnliche Fantreffen. Ihr könnt entweder mithilfe des Live Casters andere Spieler zu einem Chat einladen oder am High Link teilnehmen, wobei es sich um Multiplayer-Minispiele handelt. Per WiFi habt ihr schließlich die Möglichkeit, euren Spielstand mit der sogenannten Global-Link-Webseite zu synchronisieren, die Nintendo unter www.pokemon-gl.com bereitstellt. Dort wird eine Rangliste der weltweit besten Pokémon-Spieler geführt. Zudem könnt ihr in die Traumwelt eintreten, indem ihr mithilfe von Munnas Traumrauch-Fähigkeit eines eurer Monster in Tiefschlaf versetzt. Die Traumwelt besteht aus Minispielen, die ihr nicht auf dem DS, sondern am PC auf der Global-Link-Webseite spielt. Als Belohnung könnt ihr euch seltene Pokémon, etwa die Starter aus den alten Editionen, verdienen. Wir konnten den Global Link leider noch nicht selbst testen, da Nintendo die Webseite aufgrund des großen User-Ansturms vorübergehend offline genommen hat und sie erst nach Redaktionsschluss wieder öffnen wird. Ausführliche Spieleindrücke liefern wir euch aber so bald wie möglich auf unsere Homepage www.videogameszone.de nach!

NEUE KÄMPFE BRAUCHT DAS LAND

Alle Pokémon-Trainer der Welt können schon mal anfangen, sich neue Strategien auszudenken, denn mit **Schwarz & Weiß** kommen neue Varianten von Pokémon-Kämpfen ins Spiel, die man in den bisherigen Editionen noch nicht kannte. Die wilden Doppelkämpfe sind dabei noch am harmlosesten. Hierbei greifen euch zwei wilde Pokémon gleichzeitig an. Ihr könnt aber keine Pokébälle werfen, solange euch zwei Monster gegenüberstehen, folglich müsst ihr zunächst das eine Pokémon besiegen, bevor ihr euch daranmachen könnt, das andere zu fangen. Passt aber auf, dass ihr nicht zu kräftig zuschlagt, sonst gehen beide Pokémon k. o. und ihr könnt keines mehr fangen.

In Duellen gegen Trainer ist es jetzt sogar möglich, dass jede Seite gleich drei Pokémon auf einmal in den Kampf schickt, also das halbe Team. Allerdings ist dabei nicht nur wichtig, welche Pokémon ihr aussendet, sondern auch, wo diese positioniert sind, denn die meisten Attacken haben eine begrenzte Reichweite. So kann beispielsweise das rechte Pokémon in eurer Reihe nur das rechte oder mittlere Pokémon des Gegners treffen, nicht jedoch das linke, da dieses einfach zu weit weg ist. Zwar könnt ihr eure Pokémon jederzeit neu anordnen, dafür geht jedoch eine wertvolle Angriffsrunde drauf. Die sogenannten Rotation Battles sind eine erweiterte Variante dieser neuen Dreierkämpfe. Auch hier schickt jeder Trainer drei Pokémon in die Arena, aktiv am Kampf beteiligt ist aber immer nur eines. Die Pokémon stehen nämlich auf drehbaren Plattformen, sodass sich immer zwei Pokémon gegenüberstehen, während die anderen vier Monster die Umgebung bewundern dürfen. Ihr könnt aber jederzeit die Plattform in eine beliebige Richtung drehen und dadurch das kämpfende Monster wechseln. Gleichzeitig ist es eine Kunst, immer die richtige Attacke auszuwählen – vor allem dann, wenn der Gegner seinerseits die Plattform dreht und euer Angriffsziel plötzlich ein ganz anderes ist als ursprünglich geplant!

Für Spieler, denen die normalen Trainer im Spielverlauf nicht reichen, stellt die Battle Subway eine gelungene zusätzliche Herausforderung dar. Dabei handelt es sich um eine U-Bahn, die quasi den Nachfolger der Kampfzone aus **Pokémon Platin** darstellt. Ihr steigt in den hintersten Waggon eines Zuges ein und kämpft euch nach vorne, wobei Item-Einsatz verboten ist und ihr auf Gegner trefft, die ihr Handwerk wirklich verstehen. Am Zielbahnhof angekommen, könnt ihr ein wenig verschnaufen und euch dann entscheiden, ob ihr entweder nach Hause fahrt oder direkt in der nächsten U-Bahn weiterkämpft.

Die 3D-Effekte kommen besonders gut rüber. Hier beweisen die Entwickler von Game Freak eindeutig, dass sie mit frischen Ideen und Liebe zum Detail ans Werk gingen.

MIT LIEBE ZUM DETAIL

Neben den großen Neuerungen sind es auch die vielen Kleinigkeiten, die **Schwarz & Weiß** spielenswert machen. Während **HeartGold & SoulSilver** „nur" Tageszeiten und Wochentage berücksichtigen, werden in **Schwarz & Weiß** sogar die Jahreszeiten beachtet: Es kann Frühling, Sommer, Herbst und Winter in Isshu werden. Dabei läuft die Zeit im Spiel allerdings viermal so schnell ab wie in der Realität, jede Jahreszeit dauert nur einen Monat, ein Spieljahr ist somit etwa 122 Tage lang. Je nach Jahreszeit bekommt Isshu nicht nur ein neues optisches Erscheinungsbild, sondern euch eröffnen sich auch neue Wege, die ihr zu anderen Jahreszeiten nicht gehen könnt. Eine weitere Überraschung stellen diverse Charaktere dar, denen ihr während und nach dem Durchspielen begegnen werdet. Neben Champion Cynthia aus der Platin-Edition könnt ihr auch auf eine exakte Nachbildung von GameFreak-Entwickler Shigeki Morimoto treffen, der einmal am Tag gegen euch kämpfen wird. Zudem findet ihr in Hiun City das Internationale Haus, in dem ihr Trainern aus aller Welt begegnet, die euch in ihrer jeweiligen Landessprache ansprechen. Auch ein Deutscher ist dabei, der euch erzählt, dass er sich ein Auto gekauft hat und nun schneller von Arena zu Arena kommt, falls er die Führerscheinprüfung besteht – wohlgemerkt auf Deutsch in der japanischen Version!

Schwarz & Weiß sind zweifelsohne die bisher besten **Pokémon**-Editionen, auch wenn wir ein paar lieb gewonnene Details von früher (etwa das hinter euch herlaufende Pokémon aus **HeartGold & SoulSilver**) vermissen. Die vielen Neuerungen sorgen auch diesmal für Dauermotivation. Ein unbekannter Kontinent lädt zur Erkundung ein, 153 neue Pokémon wollen von euch entdeckt werden. Bis das Rollenspiel auch auf Deutsch erhältlich ist, wird wohl noch ein gutes halbes Jahr ins Land gehen, aber dann heißt es für **Pokémon**-Fans und alle, die es werden wollen: Schnappt sie euch alle! Und „alle" sind diesmal so viele wie nie zuvor!

WO IST DIE WERTUNG?

Bei uns kommen die **Pokémon**-Fans zwar erst im Frühjahr 2011 in den Genuss der neuen Editionen **Schwarz & Weiß**, aber wir möchten euch schon jetzt verraten, wie gut die neuen Rollenspiele sind. Daher präsentieren wir euch den Wertungskasten, wie er aussähe, wenn wir **Schwarz & Weiß** schon jetzt bewerten müssten. Wir behalten uns vor, die deutsche Version auf- oder abzuwerten, je nachdem, welche Änderungen es hierzulande gibt. Wir wissen ja aus der Vergangenheit, dass Nintendo schon häufiger beliebte Elemente aus der japanischen Version (etwa den Spielautomaten) für den europäischen Markt klammheimlich entfernt hat.

WERTUNGEN

PRO

- 153 + 3 neue Pokémon
- Große Spielwelt mit Überraschungen
- Rundum erneuerte 3D-Grafik
- Videochat-Funktion
- Erhöhter Schwierigkeitsgrad
- Sehr hohe Langzeitmotivation

CONTRA

- Einige einfallslose Pokémon
- Eingeschränkte Abwärtskompatibilität

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
96	93

MEINUNG • STEPHAN GERNER

„Der Monster-Nachschub ist gesichert!"

Mein Vorurteil › Also einige der neuen Pokémon sehen ja auf den ersten Blick nicht so toll aus. Hoffentlich lässt nicht auch das Gameplay nach!

Als regelmäßiger Zuschauer von **Pokémon Sunday** im japanischen TV habe ich die Entwicklung des neuen **Pokémon**-Abenteuers von Anfang an mitverfolgt. Fast jede Woche wurden aufregende neue Details enthüllt und am 20. November – zwei Tage nach dem Japan-Release – war es dann so weit: Das Spiel trudelte endlich bei mir ein und raubte mir nächtelang den Schlaf. Ich konnte den DS nicht aus der Hand legen, ständig war der Ehrgeiz zu groß, noch den nächsten Trainer zu besiegen, das nächste Pokémon zu schnappen, die nächste Route zu erkunden. Auch wenn das Grundprinzip das Gleiche wie immer geblieben ist, die Motivation ist wieder voll da! Das japanische Videospielmagazin **Famitsu** hat übrigens 40 von 40 Punkten vergeben, das entspräche einer N-ZONE-Wertung von 100 %! Und die würde ich am liebsten wirklich geben, so viel Liebe zum Detail steckt in dem Spiel und so viele spektakuläre Überraschungen erwarten auch die langjährigen Zocker. Stichworte „Team Plasma" und „Top Vier" – aber lasst euch besser beim Spielen selbst überraschen!

*„**Schwarz & Weiß** sind die bisher besten **Pokémon**-Editionen, auch wenn wir ein paar lieb gewonnene Details von früher vermissen."*

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

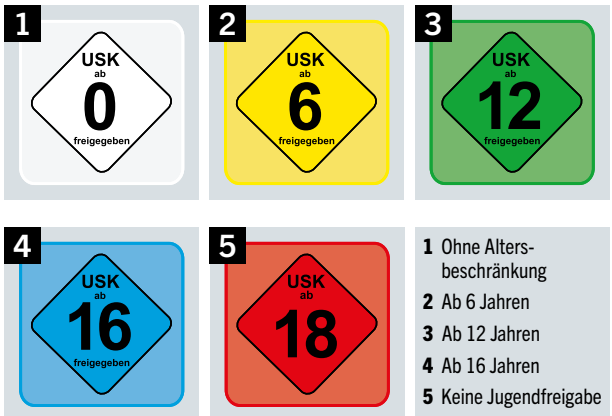
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // genießt …

… die letzten schönen Tage dieses Sommers auf vielfältige Weise: joggend, auf dem Mountainbike oder hinter dem Steuer seines leider nicht wintertauglichen Autos. Doch auch der Winter hat seine Vorzüge, wenn man nur fest genug dran glaubt.

… das neue Büro der N-ZONE: Endlich hat Tom seine Lieblinge Christoph, Sebastian und Toni in unmittelbarer Nachbarschaft seines (Fenster-)Platzes. So macht das Arbeiten richtig Laune!

Christoph Kraus // zieht …

… in ein neues Büro: Nach dem Verlagsumzug sitzt Christoph jetzt noch näher an der Sonne – dafür muss er auf einen überdachten Stellplatz für sein Rad verzichten. Es gibt Schlimmeres …

… in Richtung Sonne: Nach Fertigstellung dieser N-ZONE geht's in die wunderschöne Türkei. Hurra, jeden Tag Döner mit Scharf!

… alle Register, weil er neulich ein Orgelkonzert geben durfte – allerdings nur für sechs Ohren.

Sebastian Stange // wird …

… den Sommer vermissen. Durch buntes Herbstlaub zu tollen, das ist schon ganz cool. Aber das warme Wetter, die langen Abende und das Faulenzen in der Sonne werden uns allen fehlen.

… 300 Euro beiseitelegen. Denn ungefähr so viel wird der 3DS bei seiner Markteinführung im Frühjahr kosten. Und das Teil ist ein absoluter Pflichtkauf. Die Technik ist beeindruckend, das Start-Lineup wirklich solide. Das wird toll!

Maik Koch // hat …

… Metroid: Other M durchgezockt und ist begeistert. Auch wenn man sich erst mal an das Gameplay gewöhnen muss, trumpft der neueste Wii-Ableger der **Metroid**-Reihe mit toller Action und einer Hammer-Atmosphäre auf. Einfach ein fantastisches Spiel!

… ein goldenes Füßchen. Ob Maik das neue Wii-**FIFA** nur deswegen so gut gefällt, weil er die gesamte Redaktion an die Wand spielt? Seine Freude darüber ist jedenfalls nur schwer zu ertragen.

Matthias Schöffel // musste …

… am ersten Arbeitsstag im neuen Verlagsgebäude feststellen, dass sein Computer den Weg dorthin nicht gefunden hatte. Weg, verschwunden, nicht mehr aufzufinden. Zum Glück gibt es für Notfälle freie Rechner im Haus.

… am sechsten Arbeitsstag feststellen, dass jetzt sein Stuhl fehlt. Glücklicherweise hatte sich den nur ein Kollege ausgeliehen und wiedergebracht. Denn was ist das Wichtigste für einen Grafiker? Sein Stuhl!

David Mola // hört …

… zurzeit all die fantastischen Alben, die gerade erschienen sind. Allen voran die neuen Meisterwerke von James LaBrie und Dimmu Borgir. \„/_

… nicht mehr auf, F1 2010 zu spielen. Das ist zwar kein Wii-Titel, aber für einen „Petrolhead" wie mich eine einzige Offenbarung. Und **Gran Turismo 5** steht auch schon vor der Haustür, oh je … Meine Wii bekommt wohl eine kleine Zwangspause bis zum Frühling verordnet.

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

… ist im Sammelwahn: Kein Pokémon ist im Moment vor Stephans Pokébällen sicher! Schon fast 300 der kleinen Sammelmonsterchen hat er in der japanischen Version von der **Schwarzen Edition** des neuen DS-**Pokémon** geschnappt! Und am Wochenende geht's mit Kumpels auf den Pokémon Day, um Gleichgesinnte zu treffen.

ANNE SCHMIEDL

… ist im Rätselfieber, da am 22. Oktober sowohl der Film als auch der neueste Ableger der Videospiele-Serie rund um den sympathischen Professor Layton erscheinen. Ihre Liebe zu dem smarten, englischen Gentleman fesselt sie zurzeit an den DS und sie hat sich vorgenommen, auch noch die letzte Bonus-Knobelei zu lösen.

LUKAS SCHMID

… sonnt sich in den letzten warmen Strahlen der Sonne und fragt sich, ob der Herbst nicht noch ein wenig auf sich warten lassen kann. Immerhin warten in den nächsten Monaten potenzielle Wii-Hits wie **GoldenEye** oder **Micky Epic** darauf, gespielt zu werden. Das macht die langen, kalten Monate gleich ein ganzes Stück erträglicher.

DAVID MARTIN

… kickt mit PES 2011: Endlich ist es so weit: Das neue **PES** für die Wii ist da! Im Gegensatz zum Online-Kollegen Maik bevorzugt David auf der Wii Konamis Fußballspektakel. Auch in der Realität frönt David seiner Leidenschaft für den Fußball-Sport: Bei Wind und Wetter trainiert er im Freien mit der Computec-Mannschaft.

TONI OPL

… haut in die Saiten! Der Musikspiel-Experte unseres Schwestermagazins **play³** rockte sich gemeinsam mit Tom durch das neue **Guitar Hero** auf der Wii. Es war fast schon rührend, mit anzusehen, wie viel Spaß die beiden betagten Herren dabei hatten, die Rock-Hits ihrer längst vergangenen Jugend auf der Wii nachzuspielen.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

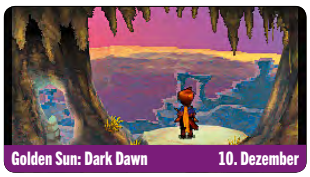
	TOP-TITEL / FLOP-TITEL	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
		PROFESSOR LAYTON (DS) / WIMMELBILD CREATOR (DS)	PROFESSOR LAYTON (DS) / JUST DANCE 2 (Wii)	DER SCHATTENLÄUFER (Wii) / JUST DANCE 2 (Wii)	PROFESSOR LAYTON (DS) / POKÉMON RANGER 3 (DS)
	WII PARTY (Wii) ∅ WERTUNG: 6,75 Test S. 38	Ich hätte an dieser Stelle zwar lieber eine Meinung zu **Mario Party 9** abgegeben, aber jetzt muss ich mich eben mit **Wii Party** begnügen. Das Spiel macht seine Sache überraschend gut, obwohl das Gameplay simpel ist. **8**	Es mag wirklich solide gemacht sein, aber zum einen brauche ich nicht noch ein Partyspiel, zum anderen finde ich Optik und Aufmachung etwas fad. Wer will Miis, wenn er auch Rabbids haben kann? **6**	Meine Annahme, dass **Wii Party** mich absolut kaltlassen wird, trat nicht ein. Ganz im Gegenteil: Ich hatte mal wieder so richtig Spaß, mit beziehungsweise gegen die lieben Kollegen zu zocken. **7**	Die Spielchen sind zwar überraschend innovativ, doch mit der Aufmachung des Casual-Titels werde ich einfach nicht warm. Dann zocke ich doch lieber eine Runde das Original **Mario Party**! **6**
	PES 2011 (Wii) ∅ WERTUNG: 7,67 Test S. 42	Das neue **FIFA 11** für die Wii gefällt mir so gut, dass ich **Pro Evolution Soccer 2011** vorerst nicht brauche. Aber im Gegensatz zum teureren EA-Kick kostet das neue **PES** nur 25 Euro. Ein echtes Schnäppchen! **8**	Ein Fußball-Spiel. Darin wird es sicherlich darum gehen, einen Ball ins gegnerische Tor zu bringen. Nur mit Fuß- und Kopfeinsatz. Ihr merkt: Ich hab mit Fussi nix am Hut. Daher gibt's keine Wertung. **?**	Ich habe mir vorgenommen, mich aus dem „**FIFA** vs. **PES**"-Zirkus rauszuhalten. Keines der beiden Spiele ist für mich wirklich besser als das andere. Ob Arcade-Kick oder Simulation: Beides hat seinen Reiz. **8**	Nachdem mich das neue **FIFA** doch noch gepackt hat, konzentriere ich mich im Moment voll darauf. **PES** finde ich nicht wirklich schlechter, doch fehlen mir als altem Fussi-Fan zu viele Vereinslizenzen. **7**
	DER SCHATTENLÄUFER (Wii) ∅ WERTUNG: 8,5 Test S. 40	Weiter oben spreche ich von **Mario Party** – und jetzt darf ich den Entwicklern, Hudson Soft, einen Hit bescheinigen. **Der Schattenläufer** ist kreativ, spritzig und spielt sich brillant. Geheimtipp! **9**	Ich muss gestehen, dass ich dieses kleine Meisterwerk überhaupt nicht auf dem Radar hatte. Dagür bin ich jetzt umso mehr überrascht und freue mich darauf, das Abenteuer in Ruhe zocken zu können. **8**	Ich hab's von Anfang an gepredigt: Dieses Game wird der Hammer! Für mich ist das wunderschöne Adventure aus dem Hause Konami im Moment einer der absoluten Geheimtipps für die Wii! **9**	Na sowas! Meine ersten Eindrücke von Screenshots dieses Games waren doch eher verhalten. Erst nach einer ausführlichen Spiel-Session hat mich der **Schattenläufer** letztendlich doch noch gepackt! **8**
	PROFESSOR LAYTON UND ... (DS) ∅ WERTUNG: 8,75 Test S. 46	Kann eine Serie nach zwei äußerst empfehlenswerten Ablegern immer noch an Qualität zulegen? Sie kann! Das neue **Layton**-Abenteuer besticht mit superben Rätseln und gewohnt genialer Story. Pflichtspiel! **10**	Super, super und nochmals super. Objektiv könnte ich mich über mangelnde Innovationen aufregen. Aber in der Realität gibt es keine Sekunde mit Layton, Luke, Flora und Co., die ich nicht genieße. **10**	Auch beim dritten Mal noch spaßig! Dafür sorgt nicht nur die liebevolle Aufmachung, sondern auch eine Reihe kleinerer Detailverbesserungen, die dem genialen Gameplay noch zugutekommen. **8**	Am meisten gefällt mir beim neuesten **Layton**-Abenteuer der Superhinweis. So schafft man das Spiel jetzt also auch ohne Komplettlösung, selbst wenn man bei einigen Rätseln hängen bleibt. Gut so! **9**
	SUPER SCRIBBLENAUTS (DS) ∅ WERTUNG: 8 Test S. 50	Die unpräzise Steuerung hat dem ersten Teil ein bisschen den Charme geraubt. **Super Scribblenauts** macht seine Sache als Nachfolger sehr gut, nur muss man manchmal zu sehr um die Ecke denken. **8**	Eine schöne Fortsetzung, die Gott sei Dank einige Mängel des Vorgängers beseitigt. Das Spielgeschehen ist mehr oder weniger gleich geblieben. Wer Teil 1 noch nicht kennt, sollte gleich zum besseren zweiten greifen. **8**	Im zweiten Anlauf hat es der coole Held Maxwell dann doch geschafft, den N-ZONE-Hitstempel zu ergattern. Die neue Steuerung ist ein Segen, die Rätsel witzig und das Gesamtpaket einfach spielenswert! **8**	**Super Scribblenauts** ist wesentlich besser als der erste Teil, was aber nicht nur der überarbeiteten Steuerung zu verdanken ist, sondern auch den neuen Adjektiven, die man einsetzen kann. Einfach rund! **8**
	POKÉMON RANGER 3 (DS) ∅ WERTUNG: 5,67 Test S. 54	Dem dritten **Pokémon Ranger**-Abenteuer merkt man an, dass die Entwickler schon dezent die Lust verloren haben, Neues zu bieten. Aber hey, das Gameplay passt, nur ist es halt nur ein weiterer Aufguss. **7**	Ach, Gottchen! Gleich zwei Spiele diesen Monat, zu denen ich keine Meinung habe. Und ich habe auch nicht wirklich Lust drauf, mich ins **Pokémon**-Universum einzuarbeiten. Das würde Zeit mit Prof. Layton kosten! **?**	Mit der Hauptreihe werde ich ja trotz meines fortgeschrittenen Alters noch halbwegs warm, doch die **Ranger**-Teile konnten mich in Hinsicht aufs Gameplay und vor allem auf die Technik nie überzeugen. **5**	Ach nee, nicht schon wieder ein **Pokémon**-Spinoff! Da dachte ich, es kommen vorerst keine neuen Ableger der RPG-Serie mehr raus ... und dann erscheint schon wieder einer. Für mich überflüssig! **5**

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Bakugan: Defenders of the Core	Activision	29. Oktober I 2010
Bibi Blocksberg – Das große Hexenbesenrennen	Kiddinx Entertainment	08. Oktober I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteurer von Aragorn	Warner Interactive	05. Oktober I 2010
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	14. Oktober I 2010
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Disney Channel All-Star Party Games	Disney Interactive Studios	15. Oktober I 2010
Disney Sing It: Filmhits	Disney Interactive Studios	07. Oktober I 2010
DJ Hero 2	Activision	22. Oktober I 2010
Family Trainer Treasure Adventure	Namco Bandai	29. Oktober I 2010
Ferrari: The Race Experience	System 3	29. Oktober I 2010
Just Dance 2	Ubisoft	14. Oktober I 2010
Montagsmaler	Tivola	21. Oktober I 2010
New Carnival Games	2K Play	22. Oktober I 2010
Pro Evolution Soccer 2011	Konami	01. Oktober I 2010
Rapala Pro Bass Fishing	Activision	29. Oktober I 2010
Rock Band 3	Electronic Arts	15. Oktober I 2010
Scooby-Doo! und der Spuk im Sumpf	Warner Bros. Interactive	01. Oktober I 2010
Sengoku Basara: Samurai Heroes	Capcom	15. Oktober I 2010
Shaun White Skateboarding	Ubisoft	28. Oktober I 2010
Sniper Elite	BigBen Interactive	15. Oktober I 2010
Sports Island 3	Konami	14. Oktober I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	28. Oktober I 2010
Sid Meier's Pirates!	2K Games	01. Oktober I 2010
Trackmania Wii	dtp Entertainment	29. Oktober I 2010
We Sing Robbie Williams	Nirdic Games	29. Oktober I 2010
Wii Party	Nintendo	08. Oktober I 2010
WWE SmackDown vs. Raw 2011	THQ	29. Oktober I 2010
X-Factor	Koch Media	29. Oktober I 2010
NOVEMBER		
Beyblade – Metal Fusion	Konami	15. November I 2010
Cars Toon: Hooks unglaubliche Geschichten	Disney Interactive Studios	12. November I 2010
Call of Duty: Black Ops	Activision	09. November I 2010
Cooking Mama World: Babysitting Mama	505 Games	12. November I 2010
Create	Electronic Arts	November I 2010
Def Jam Rapstar	Konami	04. November I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive Studios	25. November I 2010
Driver: San Francisco	Ubisoft	25. November I 2010
EA Sports Active 2	Electronic Arts	18. November I 2010
FlingSmash	Nintendo	19. November I 2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	18. November I 2010
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	05. November I 2010
iCarly 2: iJoin the Click!	Activision	19. November I 2010
James Bond: Golden Eye 007	Activision	05. November I 2010
Marvel Super Hero Squad 2: The Infinity Gauntlet	THQ	30. November I 2010
Megamind	THQ	30. November I 2010
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	18. November I 2010
Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	18. November I 2010
Pac-Man Party	Namco Bandai	26. November I 2010
Raving Rabbids: Die total verrückte Zeitreise	Ubisoft	25. November I 2010
Sonic Colours	Sega	12. November I 2010
U-SING 2	Mindscape	November I 2010
DEZEMBER		
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	03. Dezember I 2010
Haunted House	Namco Bandai	21. Dezember I 2010
2010/2011		
Conduit 2	Sega	2011
de Blob: The Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Eldar Saga	Rising Star Games	Herbst I 2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Hasbro – Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Mario Sports Mix	Nintendo	2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	Januar I 2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
uDraw Studio	THQ	2011

Donkey Kong Country Returns 03. Dezember



Golden Sun: Dark Dawn 10. Dezember

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
101 in 1 – Megamix Sports	Rough Trade	15. Oktober I 2010
Bakugan: Defenders of the Core	Activision	29. Oktober I 2010
CSI: Unsolved	Ubisoft	Oktober I 2010
Das Haus Anubis – Das Geheimnis des Osiris	Ubisoft	14. Oktober I 2010
Die Kunst des Mordens: FBI Top Secret	Ubisoft	21. Oktober I 2010
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	29. Oktober I 2010
Emily Archer und der Fluch des Tutanchamun	Rondomedia	28. Oktober I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	07. Oktober I 2010
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	08. Oktober I 2010
Hospital Giant	Nobilis	29. Oktober I 2010
Lernerfolg Grundschule Deutsch	Tivola	28. Oktober I 2010
Lernerfolg Grundschule Englisch	Tivola	28. Oktober I 2010
Lernerfolg Grundschule Mathematik	Tivola	28. Oktober I 2010
Lernerfolg Grundschule Musik – Little Amadeus	Tivola	14. Oktober I 2010
Lost Identies	dtp Entertainment	15. Oktober I 2010
Magic Encyclopedia 2	S.A.D.	13. Oktober I 2010
MiniGolf Resort	S.A.D.	29. Oktober I 2010
My Baby 3 & Friends	Nobilis	15. Oktober I 2010
Mysterious Adventures at the Carribean	dtp Entertainment	22. Oktober I 2010
Mystery of Columbus	Rondomedia	20. Oktober I 2010
Natalie Brooks: Mystery at Hillcrest High	Intenium	22. Oktober I 2010
New Carnival Games	2K Play	22. Oktober I 2010
Phineas und Ferb: Volle Fahrt!	Disney Interactive Studios	21. Oktober I 2010
Professor Layton und die verlorene Zukunft	Nintendo	22. Oktober I 2010
Rock Band 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon	Rising Star Games	08. Oktober I 2010
Scooby-Doo! und der Spuk im Sumpf	Warner Bros. Interactive	01. Oktober I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	28. Oktober I 2010
Super Scribblenauts	Warner Bros. Interactive	29. Oktober I 2010
Trackmania Turbo DS	dtp Entertainment	Oktober I 2010
Vampire Moon: The Mystery of the Hidden Sun	Ubisoft	07. Oktober I 2010
NOVEMBER		
Beyblade – Metal Fusion: Cyber Pegasus	Konami	15. November I 2010
Captain Tsubasa: New Kick Off	Konami	15. November I 2010
Cooking Mama World: Hobbies and Fun	505 Games	12. November I 2010
Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F+F Distribution	11. November I 2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	November I 2010
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	18. November I 2010
Harvest Moon Frantic Farming	Rising Star Games	November I 2010
Hello Kitty Geburtstagsabenteuer	Bandai Namco	10. November I 2010
Hot Wheels Track Attack	THQ	19. November I 2010
Imagine Framtic Farming	Rising Star Games	November I 2010
James Bond: Blood Stone 007	Activision	05. November I 2010
James Bond: Golden Eye 007	Activision	05. November I 2010
Lernerfolg Vorschule – Prinzessin Lillifee	Tivola	04. November I 2010
Marvel Super Hero Squad 2: The Infinity Gauntlet	THQ	30. November I 2010
Mega Bloks Diegao's Build and Rescue	2K Play	19. November I 2010
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	18. November I 2010
Midnight Mysteries	Rondomedia	15. November I 2010
Playmobil – Agents	JoWood	30. November I 2010
Pokémon Ranger: Spuren des Lichts	Nintendo	05. November I 2010
Solitaire, Mahjong & Tangram: 3 in 1	Deep Silver	26. November I 2010
Sonic Colours	Sega	12. November I 2010
Zhu Zhu Pets: Wild Bunch	Activision	05. November I 2010
DEZEMBER		
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	02. Dezember I 2010
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo	10. Dezember I 2010
Touchmaster 4 Connect	Warner Bros. Interactive	10. Dezember I 2010
2010/2011		
Animal Crossing (3DS)	Nintendo	2011
Bejeweled Twist	PopCap Games	2010
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
de Blob: The Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Frogger Returns	Konami	2010
Ghost Trick: Phantom Detective	Capcom	2010
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	Sommer I 2011
Hollywood 61 (3DS)	Nintendo	2011
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Kampf der Giganten: Dinosaurier (3DS)	Ubisoft	2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
My World My Way	Rising Star Games	Herbst I 2010
Nintendogs + Cats (3DS)	Nintendo	2011
Okamiden	Capcom	2011
Pang: Magical Michael	Rising Star Games	Herbst I 2010
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Samurai Warriors 3D (3DS)	Tecmo Koei	2011
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Steel Diver (3DS)	Nintendo	2011
Sunny Monroe	Disney Interactive Studios	2010
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)	Nintendo	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	2011
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	2011
Tron: Evolution	Disney Interactive Studios	15. Februar I 2011

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
22. Oktober	DJ Hero 2	Activision
28. Oktober	Shaun White Skateboarding	Ubisoft
29. Oktober	Star Wars: The Force Unleashed II	Activision
29. Oktober	Das Duell: Männer vs. Frauen	dtp
29. Oktober	Rapala Pro Bass Fishing	Activision
29. Oktober	X-Factor	Deep Silver
29. Oktober	Yeti Sports: Penguin Party	F+F Distribuation
04. November	Def Jam Rapstar	Konami
05. November	GoldenEye 007	Activision
09. November	Call of Duty: Black Ops	Activision
12. November	Sonic Colours	Sega
19. November	Fling Smash	Nintendo
25. November	Disney Micky Epic	Disney Interactive Studios
25. November	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft
25. November	Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Ubisoft
03. Dezember	Donkey Kong Country Returns	Nintendo

Vorschau S. 20
Vorschau S. 18
News S. 9

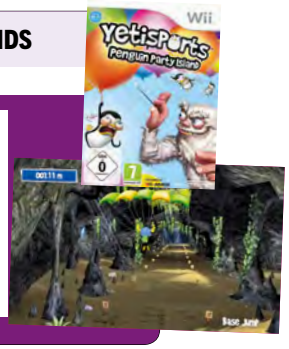
08.10. BIBI BLOCKSBERG: DAS GROSSE HEXENBESENRENNEN

HERSTELLER: KIDDINX I GENRE: RENNSPIEL

Benjamin Blümchen und Bibi Blocksberg gehören immer noch zu den großen Stars im Kinderzimmer. Jetzt bekommt die charmante Hexe ihr erstes Wii-Spiel spendiert. Darin heizt sie auf ihrem Besen Kartoffelbrei durch die Lüfte und versucht auf allen Strecken, die Bestzeit zu knacken. Die Grafik des **Bibi Blocksberg**-Spiels wirkt indes noch sehr schlicht. Wir sind daher skeptisch, ob wir eine Kaufempfehlung für junge Mädchen aussprechen können.

29.10. YETI SPORTS: PENGUIN PARTY ISLANDS

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT



Diese Minispielsammlung stammt vom deutschen Entwicklerstudio Indepentent Arts Software aus Hamm. In neun Disziplinen liefern sich Pinguine einen Wettstreit, indem sie beispielsweise im Fallschirmfliegen oder Volleyball gegeneinander antreten. Das klingt nach harmloser Familienunterhaltung. Dass vier Spieler mitmachen dürfen, versteht sich von selbst.

29.10. DAS DUELL: MÄNNER VS. FRAUEN

HERSTELLER: DTP I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Wer ist der bessere Grillmeister? Wer kann eine Reifenpanne am schnellsten beheben? Und wer hat beim Elfmeterschießen das Glück auf seiner Seite? **Das Duell: Männer vs. Frauen** setzt in 25 Minispielen (von denen fünf ausschließlich mit dem Balance Board gespielt werden können) auf den Geschlechterkampf. Es kommt nicht oft vor, dass uns die Beschreibung von Spielen in dieser Rubrik begeistert, aber dieser Titel hört sich wirklich witzig an!

12.11. MEINE ERSTEN MITSING-LIEDER

HERSTELLER: DEEP SILVER I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

„Die ganze Affenbande brüllt: Wer hat die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaha-haut, wer hat die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“ – Wer solche Kinderlieder gern trällert – beispielsweise mit dem eigenen Nachwuchs –, der bekommt jetzt die Gelegenheit dazu. **Meine ersten Mitsing-Lieder** vereint bekannte Gassenhauer à la „Alle Vögel sind schon da“, „Backe, backe Kuchen“ und weitere auf einer Wii-Disc. Das passende Mikrofon liegt der Packung bei.

NOVEMBER GET FIT WITH MEL B

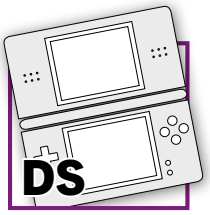
HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: SPORT

Melanie Chisolm alias Mel B stürmte einst als eines der fünf Spice Girls die Musik-Charts. Jetzt will sie in ihrem eigenen Fitnessspiel die Wii-Spieler zu Leibesübungen antreiben. Während die PS3-Version von **Get fit with Mel B** mit einer zusätzlichen Peripherie, dem sogenannten Resistance Board ausgeliefert wird, wird zum Spielen auf der Wii kein weiteres Zubehör benötigt.

NOVEMBER TV TOTAL EVENTS

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Raab will es einfach wissen: Nach der gelungenen **Schlag den Raab**-Umsetzung für Wii, von der auch das hier abgedruckte Artwork stammt, geht es im November heiter weiter. **TV total Events** führt die vier bekannten Sportarten aus den ProSieben-Shows auf einer Wii-Disc zusammen, nämlich die **Wok-WM**, die **Stock Car Crash Challenge**, das **Turmspringen** und die **Autoball-WM**. Der Hersteller kündigt die Originalstimmen von Stefan Raab und Elton an, aber Screenshots sind bislang noch Fehlanzeige.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
22. Oktober	Professor Layton und die verlorene Zukunft	Nintendo
28. Oktober	Hospital Gigant	Nobilis Games
05. November	Pokémon Ranger: Spuren des Lichts	Nintendo
05. November	GoldenEye 007	Activision
09. November	Call of Duty: Black Ops	Activision
18. November	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts
22. Oktober	Die neue Carnival Jahrmarkt-Party	2K Games
10. Dezember	Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo

Test S. 46

Test S. 54

22.10. DIE NEUE CARNIVAL JAHRMARKT-PARTY

HERSTELLER: 2K GAMES | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Mit den Spielen der **Carnival**-Reihe hat 2K Games einen Riesenhit gelandet. Der neueste Ableger setzt auf das bewährte Rezept und bietet zahlreiche Jahrmarkts-Attraktionen wie ein Geisterhaus, einen Wahrsage-Automaten oder das bekannte Ringewerfen. Erfahrene Spieler mögen hier vielleicht nur müde gähnen, für eine Runde zwischendurch eignen sich die kurzweiligen Spielchen aber optimal.

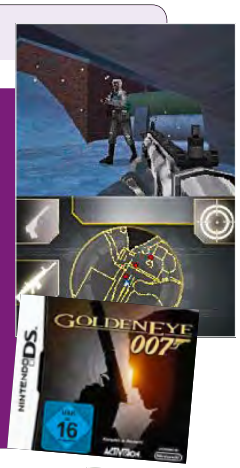
28.10. HOSPITAL GIGANT

HERSTELLER: NOBILIS GAMES | GENRE: SIMULATION

Hospital Gigant versetzt euch in die Gestalt des Leiters eines fiktiven Krankenhauses. Eure Aufgabe ist es, einen Überblick über die verschiedenen Stationen des Gebäudes zu behalten, die Finanzen zu koordinieren und dafür zu sorgen, dass sowohl die Angestellten als auch die Patienten zufrieden sind. Damit das Simulations-Gameplay jedoch nicht zu schnell langweilig wird, dürft ihr auch selber ran und in bekannter **Trauma Center**-Tradition euer Können als Lebensretter beweisen und zum Beispiel Knochenbrüche flicken oder offene Wunden versorgen.

05.11. GOLDENEYE 007

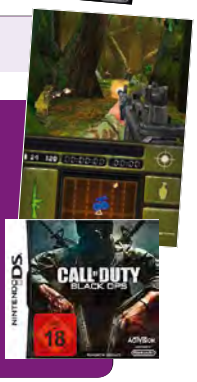
HERSTELLER: ACTIVISION | GENRE: EGO-SHOOTER



Sein Name ist Bond, James Bond. Die Neuauflage des Agentenfilms erscheint nicht nur für die Wii, auch der Nintendo DS wird zur MI6-Einsatzzentrale. Kenner des Kult-Streifens fühlen sich sofort heimisch und erkennen die Anspielungen auf das Original, alle anderen freuen sich über die zahlreichen Erweiterungen und Verbesserungen, die **GoldenEye 007** zu bieten hat. Neben der unterhaltsamen Kampagne soll auch auf dem DS der Mehrspielerspaß nicht zu kurz kommen. Statt Pierce Brosnan hat hier übrigens der aktuelle Bond, Daniel Craig, die Lizenz zum Töten.

09.11. CALL OF DUTY: BLACK OPS

HERSTELLER: ACTIVISION | GENRE: EGO-SHOOTER



Auf dem DS wütet der Vietnamkrieg: Wie wir es von den bisherigen **Modern Warfare**-Teilen gewohnt sind, spendieren die Entwickler der Serie auch diesmal eine angepasste DS-Version. Mittels Tasten und Stylus schickt ihr eure Soldaten hinaus aufs Schlachtfeld und metzelt in bester Ego-Shooter-Manier reihenweise Gegner nieder. Mit hammerharter und blutiger Action wird bei diesem Titel also nicht gespart. Volljährige Spieler mit guten Mägen freuen sich auf ein grafisch opulentes Action-Feuerwerk mit guter Steuerung.

12.11. SONIC COLOURS

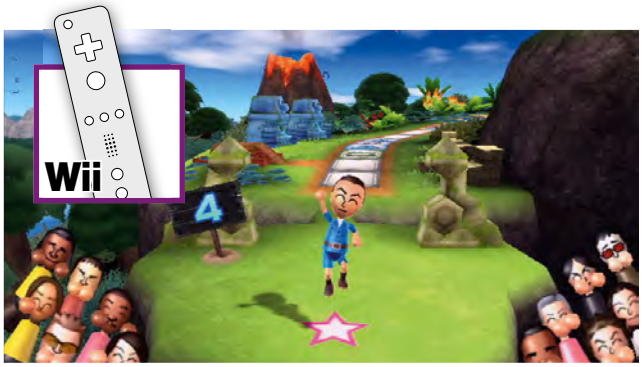
HERSTELLER: SEGA | GENRE: JUMP & RUN

Sega-Maskottchen Sonic hat sich in den letzten Jahren nicht nur Freunde gemacht: Etliche eher missglückte 3D-Ausflüge zehrten am Image der einstigen Jump&Run-Ikone. Vielleicht kann das vielversprechende **Sonic Colours**, welches neben der Wii auch auf dem DS erscheint, an diesem Umstand etwas ändern. Die Mischung aus klassischen 2D-Gameplay und bildschirmfüllenden 3D-Bossgegnern sieht nämlich äußerst vielversprechend aus und überzeugt mit ansehnlicher Grafik und pfeilschnellem Gameplay. Wir sind gespannt!

18.11. HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 1

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS | GENRE: ACTION-ADVENTURE

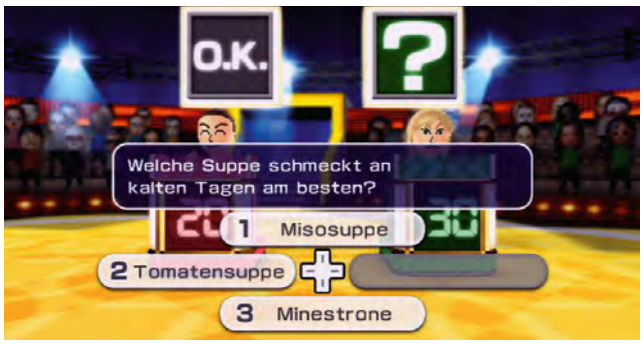
Ein letztes Mal muss sich Harry Potter seiner Nemesis in Gestalt von Lord Voldemort stellen: Rechtzeitig zum Filmstart von **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1** dürft ihr natürlich auch im dazugehörigen Spiel für den Nintendo DS fleißig euren Zauberstab schwingen. Anders als in den Vorgängern spielt der neuste Teil nicht in den vertrauten Gemäuern von Hogwarts, sondern schickt euch auf eurer Suche nach den verwunschenen Horkruxen hinaus in die freie Welt. Die Entwickler versprechen ein Zauberabenteuer, das wesentlich actionreicher sein soll als alle **Potter**-Abenteuer zuvor.



Brettspiel: Der Modus „Insel der Abenteuer“ erinnert stark an die **Mario Party**-Reihe.

Luig(Mi)is Mansion: Mit der Taschenlampe haltet ihr euch die Geister vom Leib.

Spritztour: Folgt der markierten Route, um die Pizza beim Kunden abzuliefern.



Fragestunde: Hier müsst ihr die Antwort eures Mitspielers richtig erraten.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 08. Oktober 2010

Wii PARTY

Text | Lukas Schmid

Mario Party macht Pause, stattdessen laden die Miis zur Sause!

Es geht wieder zurück nach Wuhu Island! Auch in **Wii Party** hält das tropische Eiland, das durch **Wii Fit** und **Wii Sports Resort** Berühmtheit erlangt hat, wieder als Schauplatz her. Diesmal treibt ihr dort jedoch keinen Sport und auch der MotionPlus-Aufsatz wird nicht benötigt: Stattdessen habt ihr es mit einer klassischen Minispiel-Sammlung im Stil von **Mario Party** zu tun. Aber kann das Mii-Pendant denn auch mit dem großen Vorbild mithalten?

⊕ Viel Spiel fürs Geld

Die erste schöne Überraschung, sobald ihr **Wii Party** in Händen haltet, ist, dass ihr zum Preis von knapp 50 Euro nicht nur das Spiel bekommt, sondern sich zusätzlich eine Wii-Fernbedienung in der Verpackung befindet. Bei einem Durchschnittspreis von 35 Euro für einen Controller kostet das Spiel euch somit nicht mehr als knapp 15 Euro. Ein sehr fairer Preis, denn der Umfang der Sammlung hat uns überzeugt: Insgesamt erwarten euch über 80 Minispiele, in denen ihr euer Talent zur Schau stellen dürft. Neben dem freien Spiel, in dem ihr die Games einzeln auswählt sowie verschiedene Turniervarianten absolviert, dürft ihr in zwölf weiteren Spielmodi ran. Diese sind in die drei Gruppen „Gesellschaftsspiele“, „Teamspiele“ und „Zimmerspiele“ unterteilt. Die Gesellschaftsspiele für bis zu vier Teilnehmer sind nach dem Spielbrett-System der **Mario Party**-Reihe aufgebaut. Bei den Teamspielen treten zwei Spieler in kooperativen Aufgaben an. Neben klassischen Minispielen versucht ihr hier, in Fragerunden die Vorlieben und Neigungen eures Mitspielers richtig einzuschätzen. Die Zimmerspiele funktionieren komplett anders: Hier müsst ihr etwa im Zimmer versteckte Wii-Fernbedienungen finden oder Fragen richtig beantworten und den Controller an einen Mitspieler weiterreichen, bevor ein Timer auf dem Bildschirm die Null erreicht hat.

⊖ Nichts für Einzelkämpfer

Für stundenlangen Mehrspieler-Spaß ist also gesorgt. Alleine hingegen ist die Freude an **Wii Party** recht schnell verflogen. Das liegt einerseits an der auf die Mehrspieler-Modi ausgerichteten Natur des Titels, andererseits wird einem erst im Singleplayer bewusst, wie simpel die Steuerung einiger Minigames ist: Das Nunchuk benötigt ihr gar nicht und oft ist es euer einziges Ziel, im richtigen Moment einen bestimmten Knopf zu drücken. Dennoch sind die meisten

Gefährlich: Weicht den rollenden Fässern aus, indem ihr die Wii-FB schüttelt.

Für eine Handvoll Dosen: Haltet die Blechbüchsen durch Schießen in der Luft.

Bitte lächeln: Drückt den Auslöser genau dann, wenn alle Miis in die Kamera grinsen.

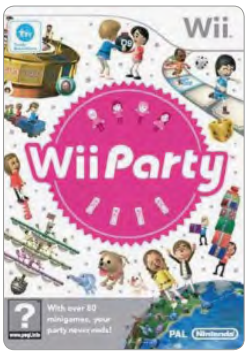
Karneval: In diesem Spiel ballert ihr von der Achterbahn aus Ballons vom Himmel.

Aufgaben noch immer abwechslungsreicher, als man es von vielen anderen Genrevertretern gewohnt ist, und die große Anzahl an Spielen gleicht dieses Manko wieder aus. Einen Online-Mehrspieler-Modus sucht man übrigens vergeblich: Lediglich an einer Konsole darf gegen Freunde gezockt werden. Das ist einerseits schade, denn auf diese Weise wären auch spaßige Runden möglich, wenn man einmal keinen Kumpel an seiner Seite hat. Andererseits setzen manche Minigames voraus, dass man die Mitspieler kennt, und die Zimmerspiele erfordern sogar, dass sich alle in einem Raum befinden. Insofern können wir die Entscheidung nachvollziehen.

⛔ Technik unbeeindruckend

Wie nicht anders von einem Spiel zu erwarten war, in dem die Miis die Hauptrolle einnehmen, ist die Technik von **Wii Party** alles andere als beeindruckend. Wuhu Island ist nach wie vor sehr liebevoll gestaltet und mit netten Details gespickt, die Qualität der Texturen, die Animationen der Spielfiguren und die Grafik innerhalb der Minispiele sind jedoch keine Augenweide. Alles wirkt sehr simpel und zweckmäßig. Passend dazu dudelt der Sound belanglos im Hintergrund vor sich hin. Schön gelungen ist die deutsche Sprachausgabe, die in manchen Disziplinen das Geschehen am Bildschirm passend kommentiert. Wie schon bei **Wii Sports** und Co. sind es übrigens eure eigenen Miis, die bei den diversen Minispielen gegen euch antreten und im Hintergrund zu sehen sind. Dadurch erhält auch **Wii Party** den von Spieler zu Spieler unterschiedlichen, individuellen Touch. Freunde geselliger Mehrspielerrunden können bedenkenlos zuschlagen, denn aufgrund der beiliegenden Wii-Fernbedienung und des günstigen Preises kann man mit **Wii Party** kaum etwas falsch machen. ■

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 50,- (inkl. Wii-FB)
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Ich bin positiv überrascht!“

Mein Vorurteil › Wozu **Wii Party**, wenn es doch schon **Mario Party** gibt? Dieses Spiel wird wahrscheinlich nichts Neues bieten.

Nach einer gefühlten Million gespielter Minigames in allen Variationen dachte ich nicht, dass ich mich noch groß für **Wii Party** begeistern könnte. Dafür wurde ich dann aber positiv überrascht, denn die vielen – und meist auch überdurchschnittlich guten – Spielchen bieten Abwechslung und sogar einige innovative Ideen. Alleine und selbst zu zweit ist **Wii Party** nicht unbedingt der Bringer; in lustiger Runde mit zwei oder drei weiteren Mitspielern kommt dafür umso mehr Stimmung bei den unkomplizierten Games auf. Einer der besten Vertreter seines Genres!

DIE MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Mit Freunden genial, alleine ist schnell die Luft raus.“

Mein Vorurteil › Gegen Marios Party-Sippe haben die Miis keine Chance. Die Minispielsammlung macht also bestimmt nicht allzu lange Spaß.

Man könnte meinen, dass bei der Flut an Veröffentlichungen eine weitere Minispiel-Sammlung so ziemlich das Letzte wäre, das die Wii nötig hat. **Wii Party** sticht aber zum Glück aus der Menge heraus und überzeugt mit großem Umfang, simpler Steuerung und vielen verschiedenen, unterhaltsamen Spielmodi. Ein paar der Minigames präsentieren sich zwar arg simpel und alleine machen sie nicht einmal halb so viel Spaß, dennoch erhalten Fans von **Mario Party** bis zum nächsten Teil einen würdigen Ersatz für gesellige Party-Runden.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Ideal für gesellige Runden
- ⊕ Sehr großer Umfang
- ⊕ Wii-FB liegt dem Spiel bei
- ⊕ Große Anzahl an Spielmodi
- ⊕ Eigene Miis im Hintergrund

CONTRA

- ⊖ Alleine sehr schnell langweilig
- ⊖ Einige Spiele sind fast zu simpel
- ⊖ Kein Online-Mehrspielermodus

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	80

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Hudson | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 14. Oktober 2010

DER SCHATTENLÄUFER
UND DIE RÄTSEL DES DUNKLEN TURMS

Text I Anne Schmiedl

Gelangweilt vom Einheitsbrei durchschnittlicher Action-Adventures? Dann macht euch bereit für eine absolut außergewöhnliche Spiel-Erfahrung.

FAQs

Worum geht's in Der Schattenläufer eigentlich?
In diesem Spiel steuert ihr einen Schatten. Dieser ist seit Kurzem ohne einen menschlichen Körper unterwegs und setzt nun alles daran, diesen Zustand zu ändern. Um sein Ziel zu erreichen, muss er einen bedrohlichen, dunklen Turm erklimmen.

Wie wird Der Schattenläufer gespielt?
Via Nunchuk steuert ihr den Helden durch die Umgebung. Sobald ihr mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm deutet, könnt ihr die Fee Spangle kontrollieren. Mit dieser manipuliert ihr verschiedene Objekte im Spiel und eröffnet so neue Pfade.

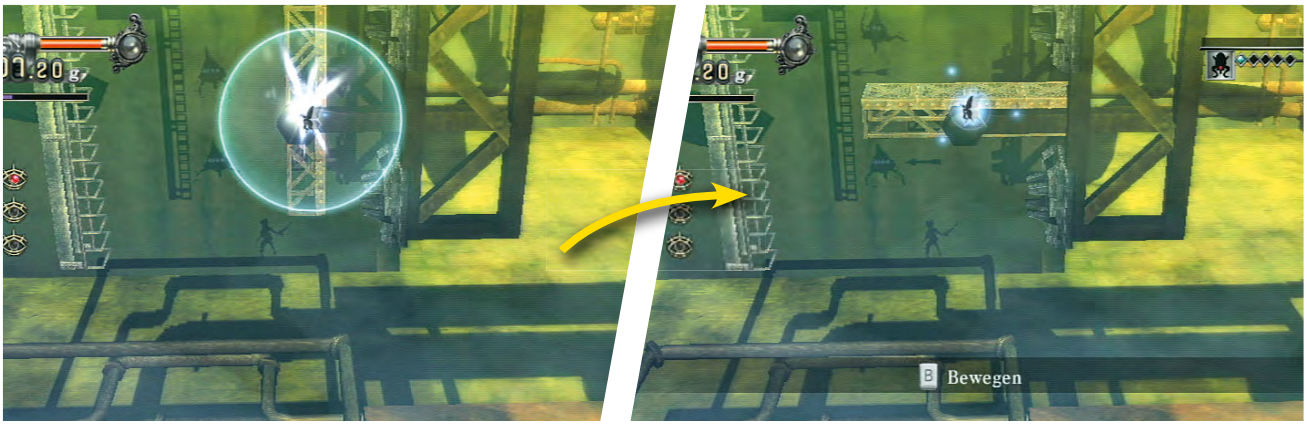
Das klingt alles sehr rätsellastig. Gibt's auch Action?
Ja, denn euer Held muss sich auch gegen bösartige Gegner wehren. Diese existieren genau wie er nur auf der Ebene der Schatten und trachten ihm nach dem Leben. Sobald ihr im Spiel eine Waffe euer Eigen nennt, könnt ihr ihnen zeigen, wo der Hammer hängt.

Findet das gesamte Spiel tatsächlich nur auf der Ebene der Schatten statt?
Der Protagonist des Spiels kann sich tatsächlich nur auf den Schatten anderer Objekte voranbewegen. Allerdings ist es euch möglich, mithilfe der Fee Spangle verschiedene Gegenstände in der materiellen Welt zu verändern.

Worum handelt es sich bei den sogenannten Schattenfluren?
Diese Passagen sind mysteriöse Bereiche, die sich vom übrigen Gameplay unterscheiden. Ihr verändert per Steuerkreuz den Aufbau des jeweiligen Flurs, um zum Ausgang zu gelangen. Sobald ihr das geschafft habt, erhaltet ihr Erfahrungspunkte.

Körperlos und ohne Gedächtnis: Der Protagonist sammelt im Laufe des Abenteuers lilafarbene Erinnerungen ein, wodurch seine Lebensenergie ansteigt.

Der Schattenläufer beginnt sehr unvermittelt und gibt euch zunächst keine ausführliche Erklärung für die Ereignisse. Schauplatz der Geschichte ist ein riesiger, dunkler Turm, der hoch in den Himmel ragt. Ihr erfahrt jedoch nichts über den Erbauer oder den Zweck des Gebäudes. Auch der Rest des Prologs veranlasst erst einmal zum Grübeln: Ganz oben auf dem besagten Bauwerk befindet sich in schwindelerregender Höhe ein gefangener Junge. Eine bedrohliche, schwarz gekleidete Gestalt entreißt dem wehrlosen Opfer den Schatten (!) – und wirft diesen vom Turm hinunter. Das Spiel lässt euch hier im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln, denn ab diesem Zeitpunkt übernehmt ihr die Kontrolle über den körperlosen Helden. Ihr befindet euch nun in etwa auf dem gleichen Wissensstand wie der ungewöhnliche Protagonist, denn dieser leidet seit seinem Sturz an Amnesie. Er glaubt jedoch fest daran, dass er mit seinem menschlichen Körper wiedervereint werden kann, solange er nur



Innovatives Spielprinzip: Mit den Fähigkeiten von Fee Spangle könnt ihr diese scheinbar unüberwindbaren Feinde besiegen. Wenn ihr das Objekt im Vordergrund dreht, verändert sich auch der dazugehörige Schatten. Dadurch schaffen euch die Verteidigungsanlagen des Turms die blauäugigen Gegner vom Hals und ihr könnt die Leiter erklimmen.

den unheimlichen Turm erklimmt – und so nimmt ein mühsames Unterfangen seinen Lauf.

⊕ Innovativ und außergewöhnlich

Ab diesem Moment steht dem herrenlosen Schatten glücklicherweise die Fee Spangle zur Seite und unterstützt ihn mit ihren äußerst nützlichen Fähigkeiten. Diese Hilfe ist auch dringend nötig, denn der Protagonist kann aufgrund seiner Beschaffenheit keinerlei Einfluss auf die körperliche Welt nehmen – stattdessen bewegt er sich allein auf den Schatten von stofflichen Objekten fort. Ihr steuert den Helden mit dem Nunchuk durch die verschiedenen Abschnitte des Spiels. Am Ende eines jeden Bereichs erwartet euch eine Wand, die ihr nur passieren könnt, wenn ihr zuvor drei sogenannte Monitoraugen berührt und dadurch aufgelöst habt. Oftmals kommt ihr auf eurem Weg zur obersten Ebene des Turmes jedoch zu vermeintlichen Sackgassen – wie etwa einem scheinbar unüberwindbaren Abgrund. Hier kommt Spangle zum Einsatz, die ihr mit der Wii-Fernbedienung kontrolliert. Euer kleines Helferlein manipuliert auf Tastendruck jederzeit materielle Gegenstände und eröffnet dem Protagonisten so neue Pfade. Falls sich in der näheren Umgebung beispielsweise ein Kran befindet, kann die Fee diesen eventuell zur Seite schwenken. In der logischen Folge verändert sich auch der Schatten des verschobenen Objekts. So ergeben sich neue Wege, auf denen sich der Held fortbewegen kann. Neben den zahlreichen Rätseln hindern euch auch andere, bösartige Schatten am Vorankommen. Gegner mit roten Augen bekämpft ihr mit eurer Waffe und gewinnt dadurch Erfahrungspunkte. Blauäugige Feinde sind allerdings immun gegen solche Angriffe und müssen anderweitig besiegt werden – etwa indem ihr die Verteidigungsanlagen des Turms für eure Zwecke einsetzt.

⊕ Atmosphärisch

Das ungewöhnliche Spielprinzip funktioniert durchweg sehr gut und macht eine Menge Spaß. Grafik und Hintergrundmusik dagegen sind relativ unauffällig: Der Titel präsentiert sich komplett in Erdtönen und wirkt optisch dadurch auf den ersten Blick ziemlich einfach und eintönig. Auch der Soundtrack ist größtenteils unaufdringlich und sanft gehalten. Man könnte deswegen über eine schlechte Präsentation meckern, doch genau betrachtet sind diese Entscheidungen der Entwickler durchaus sinnvoll. Sowohl die triste Grafik als auch die schlichte musikalische Untermalung unterstreichen die Atmosphäre des Spiels perfekt. Dadurch fällt es sehr leicht, komplett in die Welt von **Der Schattenläufer** abzutauchen. Ein kleines Manko an diesem ansonsten durchweg gut gelungenen Titel ist allerdings die Spielzeit: Das außergewöhnliche Abenteuer ist leider viel zu schnell vorbei. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Ein absoluter Überraschungs-Hit!“

Mein Vorurteil › Einfache Grafik, unauffällige Musik und ein ungewöhnliches Spielprinzip … Kann das auf Dauer wirklich unterhalten?

Es ist die Summe aller Komponenten, die **Der Schattenläufer** zu einem so herausragenden Titel macht. Die Grafik ist zwar schlicht und eintönig – erzielt aber genau dadurch die zur Geschichte passende Atmosphäre. Auch die unaufdringliche Hintergrundmusik hilft dem Spieler dabei, komplett ins Geschehen abzutauchen. Das Gameplay an sich ist ebenso ungewöhnlich wie großartig: Hudsons Schattenspielerei funktioniert durchweg wunderbar und fesselt lange an die Konsole. Von diesem innovativen und ausgefallenen Titel sollte sich manch anderer Entwickler inspirieren lassen!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannende Geschichte
- ⊕ Innovatives Spielprinzip
- ⊕ Stimmige Grafik
- ⊕ Passende Hintergrundmusik
- ⊕ Außergewöhnliche Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Kurze Spielzeit

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--

Kunstschütze: Bei Freistößen und anderen Standardsituationen bestimmt ihr jetzt schon vor der Ausführung die Laufwege der Mitspieler.

Nationalelf: Natürlich ist auch die deutsche Nationalmannschaft mit von der Partie und komplett lizenziert. Hier treten wir zum Nachbarschaftsduell in Österreich an.

Genre: Sport | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 28. Oktober 2010

PES 2011

Text | Patrick Schmid

Wie die Bundesliga geht auch PES jedes Jahr in eine neue Saison und begeistert die Fußballfans.

Für Fußballfans mit Wii ist bereits Ende Oktober Weihnachten. Denn am 28. Oktober erscheint der neueste Ableger von Konamis **Pro Evolution Soccer**-Reihe, **PES 2011**, für ihre Konsole. Und auch dieses Jahr glänzt der Konsolenkick – dank toller Steuerung und einiger Neuerungen – wie eine Christbaumkugel.

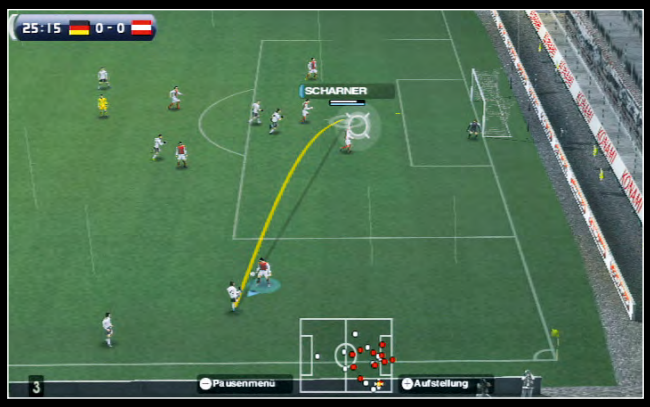
Taktische Tiefe der Steuerung

Wie bei den Vorgängern ist das Hauptelement von **PES 2011** die speziell für die Wii entworfene Playmaker-Steuerung. Durch diese mutiert das Geschehen auf dem virtuellen Fußballplatz bisweilen fast zu einer Art Rasenschach. Während ihr mit dem Nunchuk den ballführenden Spieler steuert, bestimmt ihr mit der Wii-FB die Laufwege eurer Mitspieler. Auch das Passen funktioniert auf diese Weise: Entweder zielt ihr mit der Fernbedienung direkt auf einen Teamkameraden oder ihr visiert den freien Raum an, wodurch der nächststehende Spieler automatisch in Richtung eures Cursors sprintet. Klingt kompliziert? Ist es auch! Aber keine Angst, zum einen zeigt euch das Spiel die Pass- und Laufwege durch farbige Pfeile an, zum anderen ist das Ganze so intuitiv, dass euch bereits nach wenigen Matches sehr ansehnliche Spielzüge gelingen werden. Natürlich könnt ihr auf Wunsch auch jederzeit zu einer der klassischen Steuerungsvarianten wechseln, bei denen ihr eure Kicker entweder mit quer gehaltener Wii-FB oder mit angeschlossenem Classic-Controller lenkt. Eine große Neuerung von **PES 2011** findet ihr bei den Standardsituationen: Bei Freistoßflanken oder Ecken dürft ihr jetzt schon vor der Ausführung die Laufwege eurer lauernden Kicker festlegen, damit ihr den Ball anschließend gezielt auf den Kopf eures Mittelstürmers spielen könnt. Zur besseren Übersicht dürft ihr per Analogstick sogar die Kamera drehen, um die Wege noch genauer bestimmen zu können.

Vielfältige Spielmodi

Auch in diesem Punkt bietet euch **PES 2011** reichlich Abwechslung. Das Herz des Spiels ist nach wie vor der Meisterliga-Modus, in dem ihr ein Team wählt und wahlweise entweder mit einem vorgegebenen oder einem zufällig zusammengestellten Kader versucht, Erfolge zu erringen. Dank Lizenz spielt ihr dabei auch dieses Jahr wieder in der Champions und der Europa League, wenn sich eure Mannschaft für den internationalen Wettbewerb qualifiziert. Zusätzlich ist auch der Wii-exklusive Champions-Road-Modus wieder vertreten, bei dem ihr euch mit einem kleinen Team von ganz unten nach oben arbeiten müsst. Außerdem könnt ihr im Trainingsmodus an euren Fähigkeiten feilen, online gegen Spie-

Typischer Spielzug: Unser ballführender Spieler läuft den Flügel entlang, während ein Mitspieler in die Tiefe durchstartet. Wir spielen ihm den Ball in den Lauf und er flankt sofort.



International: Einen richtigen Spielmodus für die Nationalmannschaften gibt es leider nicht, euch bleiben nur Freundschaftsspiele und selbst erstellte Turniere.

Vorlagengeber: Flanken spielt ihr entweder direkt zu einem Mitspieler oder in den freien Raum. Dank der Anzeige der Laufwege gelingen so schöne Spielzüge.

„Auch in diesem Jahr glänzt Konamis Kickerei dank toller Steuerung und einiger Neuerungen."

ler aus der ganzen Welt antreten, eine eigene Liga oder einen eigenen Pokal erstellen oder die Champions League beziehungsweise die Europaliga nachspielen. Ihr seht schon: Langeweile kommt da nicht auf.

⛔ Das Lizenzproblem

Der größte Kritikpunkt an **PES 2011** ist auch in diesem Jahr wieder das Lizenzpaket. Zwar ist nun erstmals auch die Copa Libertadores, das südamerikanische Pendant zur Champions League, voll lizenziert und die daran teilnehmenden Mannschaften im Spiel enthalten, aber mal ehrlich, das interessiert hierzulande nur wenige. Immerhin haben es mit Bayern München und Werder Bremen wenigstens zwei deutsche Teams in die finale Version geschafft, für Bundesliga-Fans ist das aber nach wie vor viel zu wenig. Da es im Hauptmenü eine „Download von Teamdaten"-Option gibt, besteht aber Hoffnung, dass Konami vielleicht noch den einen oder anderen deutschen Verein nachliefert. Falls nicht, könnt ihr auch dieses Jahr wieder zum mitgelieferten Editor greifen und euch euer Lieblingsteam selbst bauen. ■

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Realistisches Fußballspiel
- ✚ Taktische Tiefe der Steuerung
- ✚ Zahlreiche Spielmodi
- ✚ Viele Steuerungsvarianten

CONTRA

- ⛔ Schwaches Lizenzpaket
- ⛔ Grafisch eher Mittelmaß

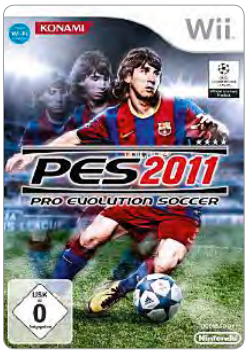
GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	88

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2
ONLINE-FUNKTIONEN	1 gegen 1

DIE MEINUNG • PATRICK SCHMID

„Eine gelungene, aber nicht perfekte Fortsetzung"

Mein Vorurteil › Überall bunte Pfeile und Remote-Steuerung – kann das funktionieren und kann man damit wirklich Fußball spielen?

Die Antwort fällt leicht: Man kann – und zwar ausgesprochen gut! Zwar ist zunächst eine kleinere Eingewöhnungsphase vonnöten, bis man die taktischen und spielerischen Möglichkeiten überhaupt erst realisiert hat, aber bereits nach wenigen Partien gelangen mir ansehnliche Spielzüge und schöne Tore. Zwar gibt es bezüglich der Steuerung nur punktuelle Veränderungen, dafür sind diese aber – wie bei den Standardsituationen – stets sinnvoll. Klar hätte ich gerne mehr Bundesliga-Klubs und auch in puncto Grafik und Animationen hat sich relativ wenig getan, aber durch seine spielerische Klasse sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus macht **PES 2011** diese Mankos wett.

In der Mitte hat sich unser Sturmtank freigelaufen und setzt sich im Kopfballduell gegen den Verteidiger durch – schönes Tor!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	€ 60,- (Gitarren-Bundle: Ca. € 100,-)
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Gitarre, Schlagzeug, Mikrofon
VIDEO	16:9, 4:3 576i, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Content

MEINUNG
TONI OPL

„Altbewährtes, neu verpackt mit einer frischen Setlist!“

Mein Vorurteil ▸ Spielerische Innovationen? Wohl kaum!

Auch Teil 6 der erfolgreichen Reihe ist für sich genommen ein geniales Partyspiel mit hohem Spielspaßpotenzial. Allmählich wird es auch mal Zeit für spielerische Innovationen! Denn im Grunde handelt es sich hier lediglich um Altbewährtes, das neu verpackt und mit einer frischen, sehr guten Setlist garniert wurde.

WERTUNGEN

PRO

- Großer Umfang
- Unterhaltsamer Quest-Modus
- Kompromisslos rockige Songauswahl …

CONTRA

- … mit wenigen wirklichen Highlights
- Keine grafischen Verbesserungen
- Kaum Gameplay-Neuerungen

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Vicarious Visions | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 24. September 2010

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

Text | Thomas Eder

Bringt der Quest-Modus frischen Wind in die Serie?

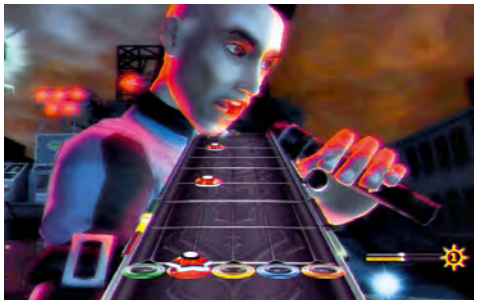
Auch in diesem Jahr hält Activisions Erfolgsreihe wieder einige Neuerungen bereit, die vielmehr das Drumherum als das Gameplay anbelangen. Das größte Novum ist der Quest-Modus, in dem ihr in der Rolle eines Musikers dem Halbgott des Rock in seinem Kampf gegen ein mechanisches Ungetüm ein wenig unter die Arme greift.

Charakterfrage

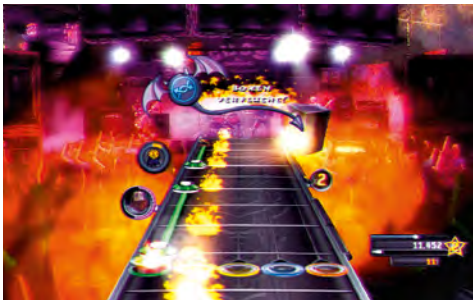
Zu Beginn des Spiels habt ihr die Wahl zwischen den ersten beiden Mitgliedern eurer Band, die im Laufe des Spiels auf bis zu acht Musiker anwächst. Johnny Napalm und Echo Tesla verfügen jeweils über eine eigene Bühne und eigene Songs: Johnny hat sich dem Punk verschrieben, während Echo die Stage mit modernen Metalstücken rockt. Darüber hinaus hat jedes der Bandmitglieder eine Spezialfähigkeit wie höhere Multiplikatoren oder automatische Starpower-Regenerierung und ein zweites Ich, in das sie sich verwandelt, wenn ihr ausreichend Sterne in den Songs gesammelt habt. Habt ihr vier eurer Rocker zu ihren Alter Egos gemacht, so tretet ihr in der Rock-Oper „2112“ der Band Rush an, die wie eine Geschichte inszeniert ist. Sobald ihr die übrigen vier Musiker ebenfalls transformiert habt, zieht ihr gegen den Erzfeind des Rock ’n’ Roll in die Schlacht. Hierfür teilt ihr euren Trupp auf zwei Bands auf, die sich mit ihren Spezialkräften geschickt ergänzen. Abschließend gilt es nur noch, drei richtig schwere Megadeth-Songs zu meistern, um das eingangs erwähnte Ungetüm zu besiegen. Zur Belohnung gibt’s dessen Setlist, in der alle acht Spezialfähigkeiten auf einmal zum Einsatz kommen!

Nichts fehlt

Ansonsten bietet euch **Warriors of Rock** aus dem Vorgänger bekannte Spielmodi wie den Party- und den Quickplay-Modus, zig Mehrspieler-Varianten, einen Editor sowie die Möglichkeit, euch neue Songs gegen Bares dazuzukaufen. Die Möglichkeit, den Spieler an der Wii vom DS aus zu unterstützen, wurde im Vergleich mit dem Vorgänger weiter ausgebaut und passt gut zum frischen Quest-Modus. ■



Auch ohne aufregende spielerische Neuerungen spielt sich das sechste **Guitar Hero** einfach wieder fantastisch!



Ihr könnt auch diesmal wieder den Spieler an der Wii in „Notfällen“ wie verfluchten Boxen mit dem DS unterstützen.

Text | Anne Schmiedl

MYSIMS: SKYHEROES

Auf, auf und davon: MySims gehen buchstäblich in die Luft!

Genre: Simulation | **Entwickler:** The Sims Studio | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 1. Oktober 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Nach ihren Ausflügen ins Geheimdienstmilieu und in den Motorsport stehen luftige Höhen auf dem Programm. In **MySims: SkyHeroes** tummeln sich die Comic-Figuren in Flugzeugen am weiten Himmel. Im Story-Modus erstellt ihr zunächst eure Spielfigur und einen fliegenden Untersatz. Danach tretet ihr in Missionen gegen die Schergen des bösen Morcubus an. Die Aufgaben laufen eigentlich immer auf Luftgefechte oder Wettfliegen hinaus – abgesehen von einigen Boss-Kämpfen. Daneben dürft ihr auch gegen eure Freunde antreten oder ihr nehmt online mit bis zu sechs Spielern an der Ballerei teil. Die Steuerung ist eingängig und geht schnell in Fleisch und Blut über. Mit dem Nunchuk bewegt ihr euer Flugzeug, per A-Knopf schießt ihr und mit der B-Taste feuert ihr Raketen auf Gegner ab oder setzt eingesammelte Power-ups ein. Auch die schmucke Grafik und die abwechslungsreichen Level-Designs können sich sehen lassen. ■

PRO

- ⊕ Abwechslungsreiche Levels
- ⊕ Figuren- und Flugzeug-Editor

CONTRA

- ⊖ Eigentlich nur zwei Spielmodi

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	75

Text | Anne Schmiedl

SPORTS ISLAND 3

Sports Island 3 tritt in die Fußstapfen seiner Vorgänger.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Hudson | **Hersteller:** Hudson | **Termin:** 14. Oktober 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Sports Island 3 hält sich an das Konzept, das schon seine Vorgänger auszeichnete: Ihr übt mit knallbunten Männchen alleine oder in geselliger Runde verschiedene Sportarten aus. Weder die simple Grafik noch die eintönige Musik gewinnen einen Blumentopf – doch darum geht es bei einem Party-Titel ja gar nicht. Doch auch bei dem, was das Genre ausmacht, versagt **Sports Island 3** größtenteils: Die Steuerung ist zwar simpel und schnell erlernt, nervt aber mit übermäßigen Schütteleinlagen. Da deshalb akute Sehnenscheidenentzündungsgefahr besteht, werdet ihr das Spiel kaum allzu lange am Stück zocken. Einige der Disziplinen sind so simpel, dass sie schnell langweilig werden, andere dagegen haben schlichtweg eine ungenaue Steuerung. Andererseits kann etwa eine Partie Lacrosse mit Freunden richtig Spaß machen – immer vorausgesetzt, man geht nicht mit zu hohen Erwartungen an den Titel heran ■

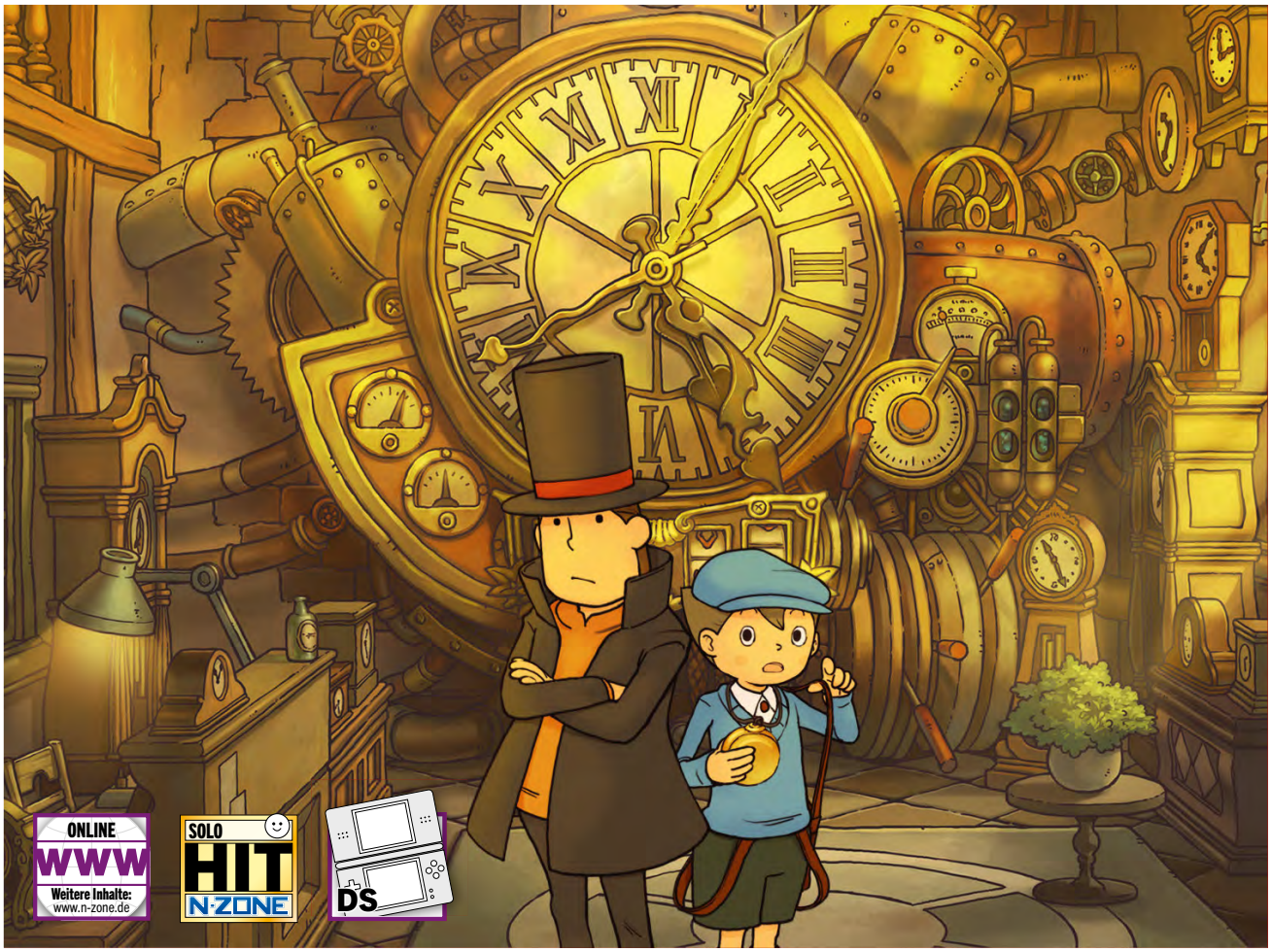
PRO

- ⊕ Mehrspieler-Modus

CONTRA

- ⊖ Alleine schnell langweilig
- ⊖ Nervige Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	70



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 22. Oktober 2010

PROFESSOR LAYTON
UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

Text I Anne Schmiedl

Trainiert schon mal eure grauen Zellen, denn bald ist das Warten vorbei: Nintendo eröffnet endlich auch in Deutschland die Rätsel-Saison!

FAQs

Muss man die anderen Titel der Professor Layton-Serie gespielt haben, um sich im Spiel zurechtzufinden?
Die Geschichte des neuesten **Professor Layton**-Ablegers bezieht sich nicht direkt auf die Ereignisse aus den beiden Vorgängerteilen, somit können auch Neulinge das Spiel ohne größere Verständnisprobleme genießen. Allerdings verstehen nur Serienveteranen alle kleinen Anspielungen und Andeutungen, die **Professor Layton und die verlorene Zukunft** bereithält.

Wie viele Rätsel gibt es im neuen Professor Layton zu lösen? Gibt es auch wieder Bonus-Knobeleien?
Fans des gepflegten Denksports dürfen sich auf über 165 neue knifflige Aufgaben freuen. Natürlich gibt es auch wieder Bonus-Rätsel, die ihr im Verlauf des Spiels mit euren gesammelten Pikarat freischalten könnt. Wem das immer noch nicht genug ist, der kann wie schon in den Vorgängern auch über die WiFi-Verbindung wöchentlich neue Inhalte herunterladen.

Professor Layton und die verlorene Zukunft ist bereits der dritte Ableger der Serie. Ist das Spielprinzip nicht mittlerweile ausgereizt?
Die Antwort darauf ist ein deutliches Nein. Zwar ändert sich das Spielprinzip nicht wirklich, was bedeutet, dass ihr immer noch die Umgebungen erforscht, die Handlung miterlebt und kniffl ige Knobeleien löst. Doch die packende Geschichte und die neuen Rätsel haben das Potenzial, den Spieler auch ohne große Innovationen im Vergleich zu den Vorgängern zu begeistern.

Welche Minispiele stecken diesmal im Koffermenü?
Bereits in der N-ZONE 10/10 stellten wir euch alle Minispiele im Detail vor. Hier noch einmal ein kleiner Überblick: Im neuesten **Layton**-Teil erwarten euch ein Spielzeugauto, mit dem ihr verschiedene Parcours bewältigen müsst, ein mysteriöses Bilderbuch, das es zu vervollständigen gilt, sowie ein sprechender Papagei. Was es mit diesem Tier auf sich hat, lest ihr im Kasten „Eine gelungene Umsetzung?“.

Einige Rätsel der Vorgänger waren mir zu schwierig. Wurde das Hinweissystem überarbeitet?
Schon in den ersten beiden Teilen gab euch das Spiel gegen Münzen bei Bedarf drei Tipps, die das Rätsellösen vereinfachten. Im neuesten Teil der Serie erweitern die Entwickler dieses System nochmals und stellen euch nun einen vierten Hinweis zur Verfügung. Dieser ist gewissermaßen ein Wink mit dem Zaunpfahl und stößt euch praktisch mit der Nase auf die richtige Antwort.

RÄTSELHAFTE EREIGNISSE

Erneut ist das beliebte Heldenduo unterwegs und ermittelt bei einer Reihe von unglaublichen Ereignissen. Schauplatz des Spiels ist diesmal die Metropole London – also nicht eine fiktive Stadt, wie es noch in den ersten beiden Teilen der Fall war. Die Geschehnisse sind jedoch auch in dieser Umgebung sehr mysteriös: Ein Wissenschaftler enthüllt eine Zeitmaschine, die gleich bei der ersten Vorführung explodiert. Zwar wird niemand verletzt, doch der Erfinder und der Premierminister lösen sich während des Vorfalls in Luft auf. Als wäre das nicht genug, erreicht unsere Protagonisten auch noch ein geheimnisvoller Brief aus der Zukunft, in dem Laytons Assistent Luke den Professor und den Luke der Gegenwart um Hilfe bittet. Die Ereignisse überschlagen sich, als weitere Wissenschaftler verschwinden und der smarte Zylinderträger und sein Gehilfe sich tatsächlich in das London der Zukunft begeben. Ihr seht, für Spannung ist wie schon in den Vorgängern gesorgt. Doch daneben dürfen sich Fans der Serie auch auf einige Details freuen, die die Hintergrundgeschichte rund um die sympathische Figur des Layton genauer beleuchten: So erfahrt ihr endlich mehr über seine Vergangenheit, trefft seine Jugendliebe und dürft sogar die Universität, an der der gewitzte Professor unterrichtet, erforschen.

FILMREIFE INSZENIERUNG!

Der neue **Professor Layton**-Ableger bietet eine spannende Geschichte, die vor Geheimnissen und mysteriösen Ereignissen nur so strotzt. Das war zwar auch in den Vorgängern schon der Fall, doch dürfen sich Fans des cineastischen Genusses in **Professor Layton und die verlorene Zukunft** diesmal auf noch mehr animierte Zwischensequenzen freuen, die das Geschehen unterhaltsam vorantreiben. Auch die deutsche Sprachausgabe ist gewohnt gut gelungen und trägt dazu bei, dass es euch leichtfallen wird, tief in das Abenteuer rund um die mysteriöse Zeitmaschine einzutauchen. Fans des smarten Zylinderträgers dürfen sich damit nicht nur auf die DVD-Veröffentlichung von Professor Laytons Leinwand-Abenteuer am 22. Oktober freuen, sondern auch auf ein wahrlich filmreifes Spielvergnügen im neuen Ableger der Spielreihe.

ALLES NEU MACHT DER OKTOBER

Das Spielprinzip von **Professor Layton und die verlorene Zukunft** hält sich an die Formel, die Fans schon aus den Vorgängern kennen: Ihr verfolgt die spannende, liebevoll verpackte Geschichte und löst währenddessen mehr oder weniger passend in den Handlungsverlauf eingebundene Rätsel. Dieses erfolgreiche Konzept funktioniert auch im neuesten Ableger der Serie wieder sehr gut, aber die Entwickler haben es sich trotzdem nicht nehmen lassen, ein paar frische Ideen im Spiel unterzubringen. Bereits in der N-ZONE 10/10 stellten wir euch die Möglichkeit vor, bei vertrackten Rätseln mittels eines vierten, praktisch selbsterklärenden Hinweises der Lösung ganz leicht auf die Schliche zu kommen. Auch das neu hinzugekommene öffentliche Verkehrsnetz, dank dem ihr mit Bussen und U-Bahnen durch London reisen könnt, dürfte unseren treuen Lesern bekannt sein. Eine weitere, kleine Neuerung findet ihr außerdem im Verlauf des Abenteuers versteckt. Manche Gegenstände könnt ihr nämlich nun mehrfach mit dem Touchpen antippen, erst nach einiger Zeit enthüllen sie ihr Geheimnis. So bekommt ihr manche versteckten Rätsel nur, wenn ihr lange genug eine bestimmte Stelle des Bildschirms erforscht. Damit die Sucherei nicht zum Frust wird, gibt euch das Spiel durch kleine Animationen einen Hinweis darauf, ob ihr am richtigen Ort sucht oder nicht. Auch wenn der dritte **Professor Layton**-Teil keine bahnbrechenden Veränderungen in die Serie einführt, dürft ihr euch also durchaus auf einige Verbesserungen im Detail freuen.

Fleißiges Erkunden lohnt sich: In dieser Szene befindet sich links im Bild ein ziemlich unscheinbares Brett. Wenn ihr es allerdings mit dem Touchpen berührt, bilden sich kleine Staubwölkchen. Nach mehrfachem Antippen der gleichen Stelle bricht das Holz schließlich und ein neuer Weg öffnet sich.

„Auch in **Professor Layton und die verlorene Zukunft** geht es neben der spannenden Geschichte natürlich hauptsächlich wieder darum, knifflige Rätsel zu lösen, bis das Hirn qualmt.“

RÄTSEL-FLUT

Auch in **Professor Layton und die verlorene Zeit** geht es neben der spannenden Geschichte natürlich hauptsächlich wieder darum, knifflige Rätsel zu lösen, bis das Hirn qualmt. Erneut erwarten euch über 165 Knobeleien, die es zum Teil so richtig in sich haben. Ein Punkt, der dabei leicht negativ auffällt, ist die oft willkürliche Einbindung der Aufgaben in den Handlungsverlauf. Wie schon in den Vorgängern muss unser Heldenduo aus den abstrusesten Gründen über Lösungen für die unterschiedlichsten Probleme nachdenken. Ein Beispiel: Der Professor und sein Lehrling finden eine Bananenschale auf der Straße – wenn das nicht Grund genug ist, tiefer in die Materie einzusteigen und sich an ein schwieriges Rätsel zu machen, was dann? Diese Anlässe, euch knifflige Denksportaufgaben vorzusetzen, sind natürlich völlig an den Haaren herbeigezogen. Wer sich daran nicht stört, darf sich dafür auf eine unglaubliche Menge an logischen Problemen freuen. Zum ersten Mal in der Serie finden sich außerdem die sogenannten Rätsel-Wettstreite, bei denen der Professor in einem geistigen Kräftemessen gegen unterschiedliche Gegner antritt.

EINE GELUNGENE UMSETZUNG?

Ab dem 22. Oktober steht der neue Professor Layton-Teil endlich auch in Deutschland in den Läden. Doch handelt es sich auch um eine gelungene Umsetzung des japanischen Originals? Wir werfen einen Blick auf die Unterschiede zwischen der Urversion und der europäischen Variante des Spiels.

Neue Rätsel braucht das Land

Schlaue Köpfe wissen, dass es gar nicht so einfach ist, japanischen Text ohne Abstriche ins Deutsche zu übersetzen. Dieser Fakt wirkt sich auch auf einige Rätsel im neuesten **Professor Layton**-Ableger aus. Eine alte Dame stellt euch in der asiatischen Version etwa eine Aufgabe, für die ihr die japanischen Zeichen in der korrekten Reihenfolge verbinden müsst. Da geschriebene Worte im Deutschen oder Englischen auf dem Alphabet basieren, in der japanischen Schrift jedoch ein Zeichen meist eine ganze Silbe darstellt, ist es kaum möglich, dieses Rätsel für Europa entsprechend zu übertragen. Deshalb erwartet euch in der westlichen Version stattdessen eine ganz andere Aufgabe, in der es um verschiedene Farben geht.

Die Grundaufgabe ist bei beiden Knobeleien die gleiche: Nur einer der vier Stifte schreibt und ihr sollt herausfinden, welcher das ist. Das Rätsel selbst ist in der japanischen und der deutschen Version des Spiels jedoch komplett anders.

Ein schweigsamer sprechender Papagei

Erneut hält das Koffermenü drei kurzweilige Minispiele bereit. Bereits in der N-ZONE 10/10 stellten wir euch unter anderem die Aufgabe rund um einen sprechenden Papagei vor. Das gefiederte Plappermaul lernt im Verlauf der Handlung unterschiedliche Wörter, die er dann in Konversationen mit Fremden verwenden kann. Eure Aufgabe ist es, anhand der gefundenen Phrasen sinnvolle Gespräche zu führen – zumindest in der japanischen Version! Wir waren überrascht, als wir den deutschen **Professor Layton** in der Hand hielten, denn das Minispiel könnte hier auch „der schweigsame Papagei" heißen. Der Piepmatz spricht nun nicht mehr, sondern apportiert auf Geheiß einen Apfel. Um ihm bei der Überwindung eines Abgrunds innerhalb der vorgegebenen Zeit zu helfen, spannt ihr Seile, auf denen der Vogel dann munter in Richtung Ziel flattert.

Der Papagei ist in der japanischen Variante des Spiels ein wahres Plappermaul. Nicht so in der deutschen Version: Mithilfe von Seilen sorgt ihr dafür, dass der Papagei in der vorgegebenen Zeit einen Apfel zum Ziel bringt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Tasten, Touchpen

SONDERFUNKTIONEN
-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-

ONLINE-FUNKTIONEN
Rätsel herunterladen

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Nur noch ein Rätsel …"

Mein Vorurteil › Beim mittlerweile dritten **Professor Layton**-Teil hat sich das Spielprinzip bestimmt abgenutzt.

Mein Vorurteil hat sich zum Glück nicht im Geringsten bestätigt. Die altbekannte Formel der Vorgänger funktioniert wieder großartig: Die Geschichte ist mitreißend, die Figuren sympathisch und die Rätsel so richtig knifflig. Die wenigen kleinen Neuerungen sind allesamt sinnvoll und verbessern das Spielerlebnis noch mal um einiges. Besonders angetan haben es uns die gezeichneten Zwischensequenzen, in denen die Handlung spannend vorangetrieben wird. Deren Zahl hat sich im Vergleich zum Vorgänger nämlich gehörig gesteigert und lässt euch so noch tiefer in die tolle Atmosphäre des Spiels eintauchen. Alles in allem ist **Professor Layton und die verlorene Zeit** ein Titel mit extrem großem Suchtpotenzial – oft werdet ihr euch dabei ertappen, wie ihr denkt: „Nur noch ein Rätsel, dann schalte ich aus!"

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Packende Geschichte …
- ⊕ … erzählt in schönen Sequenzen
- ⊕ Kleine, aber feine Neuerungen
- ⊕ Drei neue Minispiele
- ⊕ Über 165 neue, knifflige Rätsel …

CONTRA

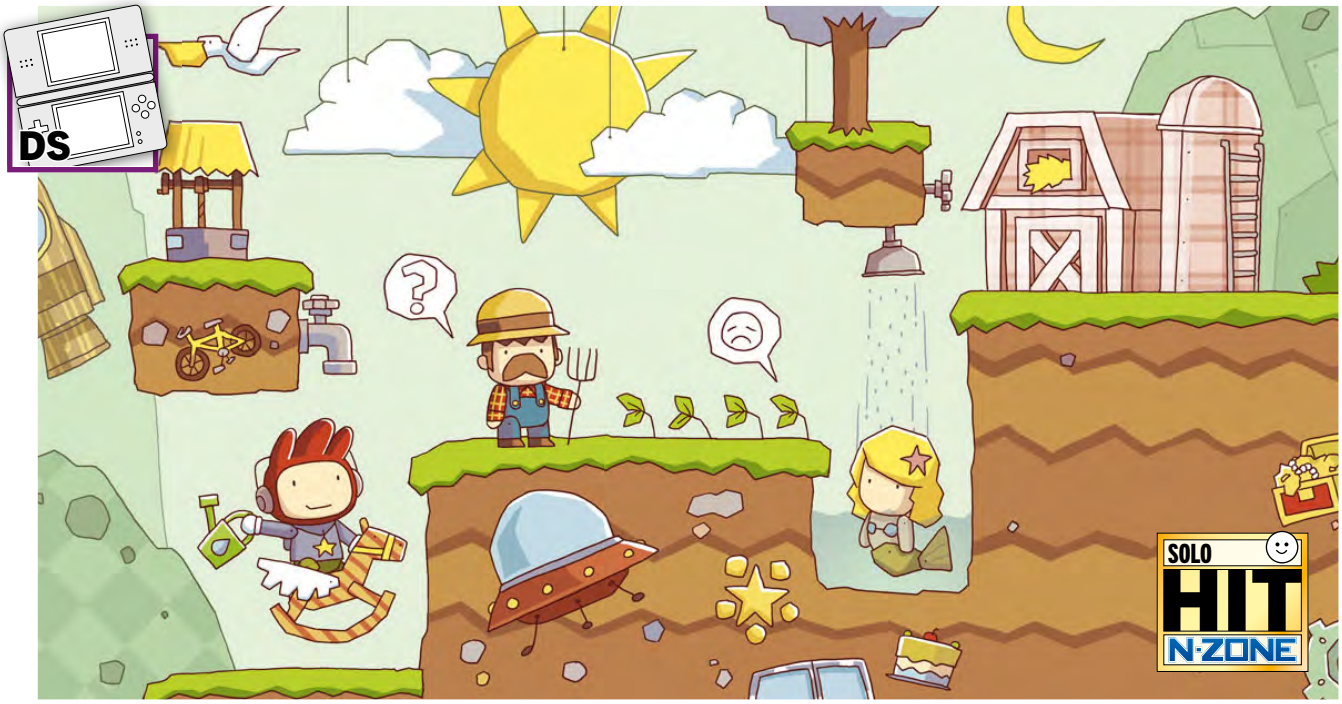
- ⊖ … willkürlich in die Story eingebunden

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment | **Termin:** 29. Oktober 2010

SUPER SCRIBBLENAUTS

Text | Anne Schmiedl

Von fliegenden Schnitzeln und blutsaugenden Schmetterlingen: Scribblenauts geht in die zweite Runde!

Unverhofft kommt oft – noch in der letzten Ausgabe der N-ZONE kündigten wir in einem Vorschaubericht an, dass **Super Scribblenauts** des Entwicklerstudios 5th Cell erst ab Ende dieses Jahres in den deutschen Läden stehen wird. Doch nun präsentieren wir euch eine Überraschung: Schon ab dem 29. Oktober dürfen sich Freunde des geistreichen Denksports ins Krakel-Vergnügen stürzen.

Auf Kommando kreativ

Genau wie im Vorgänger **Scribblenauts** müsst ihr auch in der Fortsetzung eure Kreativität unter Beweis stellen! Das Spiel stellt euch in jedem Level vor eine andere Aufgabe, die ihr mit viel Gehirnschmalz und einer gehörigen Portion Fantasie löst. Die Herausforderungen sind ganz unterschiedlicher Natur, laufen aber immer auf dasselbe hinaus: Ihr helft durch geschickten Einsatz verschiedener Objekte dem Protagonisten Maxwell dabei, ein Problem zu lösen und dann einen Stern – auch Starite genannt – einzusammeln. So gibt euch das Spiel beispielsweise in einem Level den Hinweis „Der König des Dschungels muss sich ausruhen“ und zeigt euch einen Löwen, der auf einem steinernen Vorsprung auf und ab läuft. Nun ist es an euch herauszufinden, wie man eine ausgewachsene Wildkatze am besten zum Einschlafen bringen könnte. Dazu steht euch ein Notizblock zur Verfügung, den ihr öffnet, indem ihr das passende Symbol auf dem Touchscreen antippt und dann via Stylus Begriffe eingebt. Diese stehen anschließend als Objekte im jeweiligen Level bereit und können zur Lösung von Maxwells Problem eingesetzt werden. Tippt ihr bei dem gerade erwähnten Beispiel etwa das Substantiv „Mond“ ein, könnt ihr den Erdtrabanten tatsächlich im Spiel erscheinen lassen, was den Löwen dazu bringt, ein erholsames Nickerchen einzulegen.

Ein Heim für Tiger: Hiermit ist bewiesen, dass Großkatzen sich in Supermärkten unwohl fühlen. Ein Dschungel ist da schon besser.

Vielfältige Verbesserungen

Diejenigen unter euch, die den Vorgänger kennen, werden sich daran erinnern, dass die Steuerung dort teils etwas hakelig war. Das führte ziemlich schnell zu Frustausbrüchen, da, sobald man leicht neben ein Objekt tippte, Maxwell dieses nicht aufnahm, sondern darauf zulief. Bei unserem Beispiel mit dem Löwen hätte die ungenaue, alte Steuerung wahrscheinlich dazu geführt, dass der Protagonist nach einer Fehleingabe als Großkat-

Fröhlich bunt: Wenn ein Hippie ein Auto kaufen will, ist es eure Aufgabe, dafür zu sorgen, dass der Anstrich auch passt.

Hommage: Dieser Level erinnert mit seinen Schildkröten und Blöcken an ein **Mario**-Spiel.

Kochkurs: Verwendet die richtigen Zutaten, um ein Gericht zu kreieren.

zenfutter endet. **Super Scribblenauts** macht das um einiges besser: Ihr bewegt Maxwell nun entweder mit dem Touchpen und lenkt die Kameraperspektive mit dem Steuerkreuz – oder ihr wählt die umgekehrte Version. Dadurch verbessert sich der Bedienkomfort enorm, denn euer Held rennt nicht mehr geradewegs ins Verderben, sobald ihr euch nur ein wenig vertippt. Eine weitere Verbesserung gegenüber dem ersten Teil soll ebenfalls nicht unerwähnt bleiben: Während ihr in **Scribblenauts** schnell die Umgebung erkunden müsst, da die Kamera nach kurzer Zeit wieder zu Maxwell zurückkehrt, habt ihr im Nachfolger die Möglichkeit, mittels eines Symbols selbst zu bestimmen, wann genau ihr sie wieder auf den Protagonisten zentriert. Dem ausgiebigen Erkunden der Umgebung steht somit nichts mehr im Wege.

Noch mehr Möglichkeiten

Besonders gut hat uns gefallen, dass im Vergleich zum ersten Teil der Reihe 800 zusätzliche Substantive sowie über 10.000 brandneue Adjektive zum Einsatz kommen. Wo ihr im Vorgänger also mit einem simplen Turm vorliebnehmen musstet, steht es euch nun frei, einen rosafarbenen oder wütenden (!) Turm zu erstellen. Nicht nur, dass sich dadurch vielfältige Optionen zur Lösung der Levels ergeben, nein, es ist auch ungemein witzig, einem verärgerten Bauwerk beim Herumhüpfen zuzusehen. Wer pingelig sein will, mag dem Spiel vorwerfen, dass sich einige Aufgabenstellungen zu oft wiederholen oder dass immer noch zu wenige Wörter erkannt werden. Wir finden jedoch, dass die 120 Aufgaben des Spiels wirklich Spaß machen und nebenbei die Kreativität fördern – packt also schon mal den Touchpen aus! ■

Hitzig: Auch ein wütendes Gebäude könnt ihr erschaffen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten/Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Eine neue wissenschaftliche Entdeckung: Wer möchte, kann mit Schöpfungen wie blutsaugenden Schmetterlingen herumexperimentieren.

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Rundum verbessertes Rätselvergnügen“

Mein Vorurteil › Die Steuerung ruinierte schon das ansonsten gut gelungene Gameplay des Vorgängers. Daran wird sicher auch der Nachfolger scheitern.

Ich bin froh, dass meine Zweifel an der Fortsetzung unberechtigt waren. Die Steuerung wurde für den neuen Teil komplett überarbeitet und ist nun wirklich sinnvoll und bedienerfreundlich gestaltet. Das macht das Erkunden der Levels um einiges leichter und erlaubt es euch, eure Aufmerksamkeit auf die verschiedenen Aufgaben des Spiels zu richten. Neben 120 kniffligen Aufgaben sowie – dank der Adjektive – einer Fülle neuer Möglichkeiten bietet auch ein Level-Editor zusätzlichen Raum für Kreativität.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Kreatives Spielprinzip
- ⊕ Verbesserte Steuerung
- ⊕ Adjektive einsetzbar
- ⊕ 120 witzige Levels
- ⊕ Neuer Level-Editor

CONTRA

- ⊖ Aufgabenstellung wiederholt sich
- ⊖ Einige gebräuchliche Wörter fehlen
- ⊖ Teils ungenaue Aufgabenerklärung

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Hübsch anzusehen: Die grafische Präsentation des Spiels ist gut gelungen und verleiht **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** ein ganz eigenes Flair.

Sprachbarriere: Zwar ist die Anleitung auf Deutsch, der Text des Spiels ist jedoch durchgehend in englischer Sprache.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Matrix Software | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 08. Oktober 2010

SCREEN-INFO
Die Screenshots stammen vom Entwickler Square Enix und zeigen das Spiel so, wie es in Aktion auf dem DS aussieht.

FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT

Text | Anne Schmiedl

Zeit herauszufinden, ob früher wirklich alles besser war: Square Enix präsentiert uns ein Rollenspiel im klassischen Stil!

FAQs

Worum geht's in Final Fantasy: The 4 Heroes of Light?
Die Geschichte dreht sich genretypisch um den Kampf des Guten gegen das Böse. Aufhänger für das Abenteuer ist die Entführung der Prinzessin Aire, der ihr in der Rolle des Protagonisten Brandt zu Hilfe eilt.

Wie funktioniert das Kampfsystem des Titels?
Einfach ausgedrückt besitzt ihr sogenannte Aktionspunkte, mit denen ihr die verschiedenen Handlungen in einem Kampf durchführt. Sind die AP verbraucht, ladet ihr sie über ein Kommando wieder auf.

Wie funktioniert das Job-System des Spiels?
Ihr findet im Lauf des Spiels verschiedene Hüte. Setzt ihr diese einer Figur auf, ändert sich ihr Beruf und sie erhält einige neue Fähigkeiten. Die Hüte könnt ihr durch im Kampf gewonnene Edelsteine aufwerten.

Wie ist der Schwierigkeitsgrad von The 4 Heroes of Light?
Zunächst einmal ist bemerkenswert, dass es keinerlei Tutorial gibt. Das ist allerdings auch nicht wirklich nötig, da das Kampfsystem sehr einfach und eingängig ist. Die Kämpfe an sich jedoch gestalten sich teilweise äußerst hart.

Für wen ist das Spiel geeignet?
The 4 Heroes of Light wendet sich vor allem an Freunde klassischer RPGs. Auch Kinder könnten aufgrund des simplen Kampfsystems ihren Spaß mit dem Titel haben, allerdings ist der Text des Spiels komplett englisch.

Simpel: Die orangefarbenen Kugeln sind eure Aktionspunkte. Mit diesen führt ihr die verschiedenen Kampfhandlungen durch.

Mit Videospielen ist es wie mit der Mode: Jeder Trend kommt irgendwann einmal wieder. So versucht sich Square Enix mit seinem neuesten **Final Fantasy**-Ableger an einem klassischen Rollenspiel – ob diese Rückbesinnung auf alte Werte gelingt, verrät euch unser ausführlicher Test.

⊖ Flache Geschichte

Am Morgen seines 14. Geburtstags wacht Brandt auf und begibt sich zum Schloss, um den König zu treffen. Der Herrscher ist allerdings ganz außer sich, denn die Hexe des Nordens hat seine jüngste Tochter entführt. Da bisher kein Mitglied des ausgesandten Rettungstrupps zurückgekehrt ist, bittet er unseren Protagonisten inständig, sich auf die Suche nach der verschwundenen Prinzessin zu machen. **The 4 Heroes of Light** wirft den Spieler direkt ins Abenteuer: Es gibt keinen langen Prolog, kein Tutorial und leider auch keine sonderlich tief gehende Geschichte. Stattdessen begibt sich der tapfere Brandt sofort zum Schloss der Hexe – die restlichen Party-Mitglieder stoßen im Verlauf der ersten Spielstunde zur Gruppe. Nach dem Sieg über die bösartige Entführerin kehrt das tapfere Helden-Quartett in seine Heimatstadt zurück und muss feststellen, dass ein Fluch alle Bewohner des Dorfes in Stein verwandelt hat. Damit heißt es auch schon: „Auf in die Schlacht für das Gute!“

⊕ ⊖ Das Kampfsystem

Ebenso simpel wie die Handlung des Spiels ist das Kampfsystem gestrickt. Eure mutigen Recken besitzen sogenannte Aktionspunkte, die ihr durch den Befehl „Boost“ aufladen könnt. Jede eurer Handlungen benötigt eine gewisse Anzahl dieser AP: Ein Heilzauber verbraucht beispielsweise zwei AP, während ihr dagegen für eine einfache Attacke nur einen Aktionspunkt aufbringen müsst. Sobald euer AP-Vorrat leer ist, könnt ihr keine besonderen Talente mehr einsetzen – taktisches Vorgehen ist also durchaus vonnöten. Keinerlei Gedanken müsst ihr dagegen auf das Ziel eurer jeweiligen Kampfhandlung verschwenden, denn das Spiel entscheidet für euch, welches Monster ihr an-

Kleider machen Leute: Mithilfe von Hüten wechselt ihr die Berufe eurer Figuren. Ihr könnt die Kopfbedeckungen außerdem durch Edelsteine verbessern.

Knuddelige Kopffüßer: Diese vier tapferen Recken steuert ihr durch das fantastische Abenteuer.

greift oder welchen Gefährten ihr heilt. Das führt dazu, dass ihr euch in Kämpfen auch ohne Tutorial schnell zurechtfindet – leider sorgt das allerdings auch dafür, dass ihr der KI hilflos ausgeliefert seid. Manchmal sind eure Helden außerdem von einem gelben Licht umgeben, dann steigern sich ihre Werte und sie können starke Angriffe mit ihren Gefährten zusammen ausführen. Diese speziellen Attacken sind durchaus nützlich, denn der Schwierigkeitsgrad von **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** hat es ganz schön in sich. Ohne fleißiges Hochstufen eurer Figuren werdet ihr in vielen Begegnungen mit Feinden den Kürzeren ziehen.

Zurück zu den Wurzeln

Viele Aspekte des neuesten **Final Fantasy**-Ablegers erinnern an die Ursprünge der Serie: Der Titel präsentiert sich als klassisches Rollenspiel und greift auf traditionelle Elemente zurück, etwa eine begehbare Oberweltkarte. Auch das bereits aus früheren **Final Fantasy**-Teilen bekannte Job-System findet sich wieder. Diesmal setzt ihr euren Figuren allerdings verschiedene Hüte auf – dadurch ändert ihr ihren Beruf und verleiht ihnen zusätzliche Fähigkeiten. Der Grafik-Stil passt hervorragend in dieses klassische Konzept – ältere Fans der Reihe werden von Beginn des Spiels an in Erinnerungen schwelgen. Aber auch wenn man **The 4 Heroes of Light** nicht durch die rosarote Brille der Nostalgie betrachtet, ist die Grafik hübsch und außergewöhnlich.

Zeit fürs Bett: Während ihr auf der Umgebungskarte unterwegs seid, wechseln die Tageszeiten.

Das Spielprinzip verliert jedoch im Gegenzug ohne diesen Blickwinkel an Charme: Dem Titel fehlt der Tiefgang, der die meisten neueren Ableger der **Final Fantasy**-Reihe auszeichnet. Für jüngere Zocker könnte das Spiel also geradezu prädestiniert sein – wäre da nicht der rein englische Text, der Kindern die Verständlichkeit sehr erschwert. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 25,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Nettes Spiel, aber …“

Mein Vorurteil › Ein **Final Fantasy**-Ableger im klassischen Stil? Großartig! Das wird auf jeden Fall der beste Rollenspiel-Titel des Jahres!

Leider hat sich mein Vorurteil nicht bestätigt. Das ist allerdings nicht nur abwertend gemeint, denn **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** ist ein gutes RPG – nur eben kein herausragendes. Freunde klassischer Rollenspiele, die schon die frühen Ableger der Reihe gezockt haben, werden sofort in wohliger Nostalgie schwelgen. Wer die älteren Titel allerdings nicht kennt, wird stattdessen vor allem die Schwächen des Spiels bemerken. Für den geringen Preis von nur 25 Euro kann man allerdings auch gut mit den kleineren Fehlern, etwa der flachen Geschichte, leben.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Klassisches RPG
- ⊕ Mehrspielermodus
- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Intuitives Kampfsystem …

CONTRA

- ⊖ … ohne große Freiheiten
- ⊖ Flache Geschichte

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	80

Platz da: Hier hindert ein Baumstamm den Ranger am Weiterkommen. Doch Hoppspross räumt die Barriere aus dem Weg.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Creatures Inc. | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 05. November 2010

POKÉMON RANGER SPUREN DES LICHTS

Text | Christoph Kraus

Die Ranger sind wieder los! Machen sich langsam Ermüdungserscheinungen in der Serie breit?

FAQs

Schon wieder ein neues Ranger-Abenteuer? Worum geht's diesmal?
Die Pokénapper-Bande – eine kriminelle Organisation, welche die Welt in die Dunkelheit stürzen möchte – versucht, wild lebende Pokémon einzufangen und für eigene Zwecke zu missbrauchen. Ihr als Ranger wollt dies natürlich um jeden Preis verhindern!

Wo spielt die Handlung? Und wie viele Monster folgen mir in meinem Team?
Die Handlung spielt in einem vollständig neuen Gebiet – es heißt diesmal Oblivia. Dort trefft ihr als Ranger schon recht früh auf das sogenannte Ukulelen-Pichu. Mit dessen Unterstützung sowie mit den sieben Pokémon, die euch stets folgen, bestreitet ihr nun das Abenteuer.

Es gibt erstmals in der Serie einen Vierspielermodus. Wie gut ist er geworden?
Die Möglichkeit, das Abenteuer mit bis zu vier Spielern zu bestreiten, ist aus unserer Sicht die größte Neuerung von **Pokémon Ranger: Spuren des Lichts**. Ohne diesen Mehrspielermodus hätten wir aufgrund der wenigen Neuerungen einige Wertungspunkte abziehen müssen.

Welche Pokémon lassen sich zum Verkaufsstart des Spiels herunterladen?
Nintendo hält an der Tradition, **Pokémon**-Spieler mit herunterladbaren Überraschungen zu versorgen, fest: Wenn **Spuren des Lichts** erscheint, sind die Pokémon Manaphy und Deoxys über die Wi-Fi Connection verfügbar. Beeilung ist angesagt, die Aktion gilt nur für kurze Zeit!

Und was kann ich mit diesen heruntergeladenen Pokémon anschließend anstellen?
Wer Manaphy und Deoxys erhalten hat, kann mit ihnen entweder **Pokémon Ranger: Spuren des Lichts** durchspielen oder sie auf die Editionen der vierten **Pokémon**-Generation übertragen. Dazu gehören die **Perl**-, **Diamant**-, **Platin**-, **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen.

Woran merkt man, dass sich der Lebenszyklus einer Spielkonsole langsam, aber sicher seinem Ende zuneigt? Die Antwort: wenn immer mehr Spiele in den Handel kommen, die eine hohe Zahl hinter dem Titel tragen. Neuestes Beispiel: Die **Pokémon Ranger**-Serie bekommt nach dem ersten Teil von 2007 und dem Nachfolger **Schatten über Almia** von 2008 einen dritten Teil namens **Spuren des Lichts** spendiert. Ist aus der Reihe mittlerweile die Luft raus oder laufen die Ranger zu neuer Höchstform auf?

Der Fangkom in Aktion: Nur wer ein wildes Pokémon umkreist und sich gegen sein Aufbäumen wehrt, hat eine Chance, es zu schnappen. Fortan läuft es euch hinterher.

DER POKÉMON-SERIEN-CHECK

Von welchen Pokémon-Serien dürfen wir neue Ableger erwarten? N-ZONE hat recherchiert.

➜ **Die Pokémon-Editionen:** Ob **Schwarz**, **Weiß**, **Platin**, **HeartGold** oder **SoulSilver** – die herkömmlichen Editionen sind das Rückgrat aller **Pokémon**-Spiele. Im Frühjahr erweitert sich das **Pokémon**-Universum erneut. 649 Monster sind dann im Pokédex.

➜ **Pokémon Mystery Dungeon:** Fünf Teile dieser Reihe gibt es in Europa bereits, zwei davon für den Game Boy Advance. Die drei WiiWare-Ableger hat Nintendo schon vor einer ganzen Weile in Japan veröffentlicht, aber sie sind hierzulande noch nicht mal angekündigt.

➜ **Die Pokémon-Denkspiele:** Die bekanntesten Vertreter der Kategorie Puzzle sind **Pokémon Link** und **Pokémon Puzzle League**. Auch eine **Tetris**-Version mit den Monstern existiert für das Pokémon-mini-Gerät. Weitere Denkspiele sind unserer Meinung nach sehr wahrscheinlich.

➜ **Die Pokémon-Kampfspiele:** Zu Nintendo-64-Zeiten war **Pokémon Stadium** extrem angesagt. Als der GameCube kam, erweiterte Nintendo das Konzept der rundenbasierten Turniere mit Rollenspielelementen. Die Wii-Keilerei **Pokémon Battle Revolution** enttäuschte jedoch die Fans.

⊕ Ein guter Fang!

Dreh- und Angelpunkt der **Pokémon Ranger**-Serie sind nach wie vor die actionbasierten Spieleinlagen, in denen ihr wilde Pokémon durch schnelle Kreisbewegungen des Touchpens einzufangen versucht. Im Klartext heißt das: Ihr erkundet als Ranger die Welt, um der Pokénapper-Bande das Handwerk zu legen, und werdet immer wieder in neue Gefechte verwickelt, sobald ihr ein Pokémon beim Herumlaufen auf der Oberwelt berührt. Gefecht ist dabei die korrekte Bezeichnung, denn mit fortschreitender Spielzeit können die Fangversuche schon mal zur äußerst spannenden Angelegenheit werden. Die Pokémon, deren Vertrauen ihr gewinnen wollt, wissen sich nämlich gegen eure Attacken zu wehren. Schafft ihr es dennoch, das Monster mit dem sogenannten Fangkom zu ergattern, läuft es euch anschließend hinterher. Fortan könnt ihr euch an bestimmten Stellen seiner Fähigkeiten bemächtigen. Beispiel gefällig? Nichts leichter als das: Ein Baumstamm versperrt euch den Weg – euer Hoppspross zerstückelt die Barriere auf Knopfdruck. Ein Boot wartet darauf, zu Wasser gelassen zu werden – auch hier hilft euch ein Pokémon aus der Patsche. Die Art und Weise, wie eure Pokémon ins Abenteuer eingebunden sind, passt sehr gut zu **Spuren des Lichts**. Allerdings haben die Entwickler von Creatures Inc. nicht allzu viele Neuheiten integriert – die meisten Aktionen sind also schon aus den beiden Vorgängern bekannt. Das könnte selbst beinharte Serienliebhaber abschrecken.

⊖ Angestaubtes Spielprinzip

Stillstand gibt es leider ebenso in puncto Technik: Wer die **Pokémon Ranger**-Serie kennt, braucht sich kaum umzugewöhnen, denn beinahe alle Elemente sind schon aus den beiden Vorgängern bekannt. Das bedeutet leider im Umkehrschluss, dass die Grafik langsam arg antiquiert wirkt. Die Spielfiguren und Pokémon werden, ebenso wie die gesamte Umgebung, nicht polygonal dargestellt, sondern sind Pixel für Pixel gezeichnet. Das kann man entweder klassisch-kultig finden – oder man findet den Grafikstil rückständig. Machen wir uns nichts vor: Im Prinzip wäre **Spuren des Lichts** auch locker auf dem Game Boy Advance möglich gewesen – abgesehen von den Pokémon-Fangeinlagen, die natürlich nur mit dem Touchpen so richtig gut funktionieren. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Steuerkreuz, Tasten, Touchpen	
Man kann die Spielfigur zwar auch mit dem Touchpen bewegen, wir bevorzugen aber eindeutig das Steuerkreuz.	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	
Herunterladen von Missionen, Pokémon-Transfer	

Die Ähnlichkeit mit den regulären **Pokémon**-Rollenspielen ist hier nicht zu übersehen. Doch statt Rundenkämpfe zu absolvieren, fangt ihr Monster durch Einkreisen.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Der Mehrspielermodus hat die Wertung gerettet.“

Mein Vorurteil › Der dritte Teil der **Pokémon Ranger**-Serie entsteht nach bewährter Formel. Überraschungen erlebe ich bestimmt nicht.

Es war absehbar, dass **Spuren des Lichts** die Reihe nicht grundlegend revolutionieren würde. Dass allerdings so wenige Neuerungen geboten werden, ist geradezu erschreckend. Dennoch ist **Pokémon Ranger** beileibe kein schlechtes Spiel – es ist faktisch nicht besser oder schlechter als seine Vorgänger, sondern unverändert gut. Lob verdient der neue Mehrspielermodus für vier Ranger. Wir entschieden uns übrigens für eine geringe Abwertung der Einzelspielerwertung gegenüber Teil 2.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Umfangreiches Abenteuer
- ⊕ Das Spielprinzip funktioniert.
- ⊕ Abwechslungsreiche Gebiete
- ⊕ Koopmodus für vier Ranger
- ⊕ Nachschub für Pokémon-Fans!

CONTRA

- ⊖ Technisch keine Verbesserungen
- ⊖ Spielprinzip etwas angestaubt
- ⊖ Story nicht allzu fesselnd

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	75

Text | Anne Schmiedl

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD

Gothams dunkler Ritter prügelt sich nun auch auf dem DS.

Genre: Action | **Entwickler:** WayForward Technologies | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** 10. September 2010 | **USK:** Ab 6 Jahren

Neben einer Umsetzung für die Wii kämpft der dunkle Ritter nun auch auf dem DS für Frieden und Gerechtigkeit. Wie im Heimkonsolen-Ableger dreht sich alles um blanke Muskelkraft – ihr dürft in den sieben Levels so richtig die Fäuste fliegen lassen! Dabei vermöbelt ihr bekannte Superschurken, darunter Catwoman. In jedem Abschnitt steht euch Unterstützung in Form eines weiteren Superhelden zur Verfügung: So eilt euch etwa Green Lantern zur Seite. Die Steuerung ist simpel – mit X- und Y-Knopf wird geprügelt, was das Zeug hält. Da jeder der Protagonisten außerdem eine andere Spezialfähigkeit beherrscht, kann mittels Touchpen zwischen Batman und dem jeweils aktuellen Gefährten gewechselt werden – Red Tornado kann beispielsweise schweben und so größere Abgründe überwinden. Wer die Wii-Version mit seinem DS-Spiel verbindet, darf außerdem in der Heimkonsolen-Version die Figur Bat-Mite steuern. ■

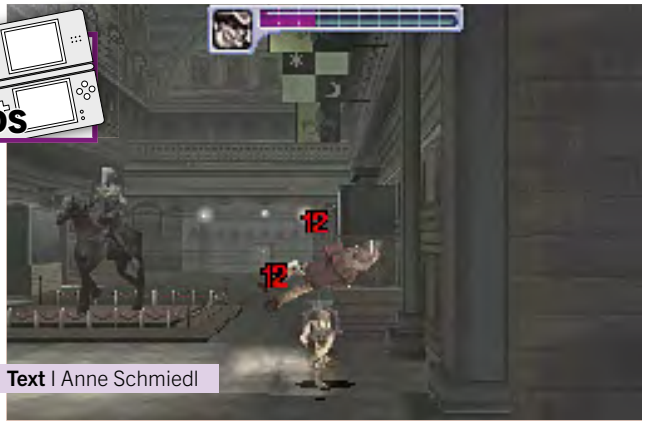
PRO

- Kurzweiliger Prügelspaß
- Viele verschiedene Figuren
- Verbindung von DS & Wii möglich

CONTRA

- Sehr kurze Spieldauer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	--



Text | Anne Schmiedl

SPIDER-MAN: DIMENSIONS

Ist Spideys Abenteuer trotz abgespeckten Umfangs gut?

Genre: Action | **Entwickler:** Griptonite Games | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 9. September 2010 | **USK:** Ab 12 Jahren

Wie Batman darf auch Superheldenkollege Spider-Man nicht nur auf der Heimkonsole, sondern auch auf dem DS die Welt retten. Die Geschichte entspricht jener der Wii-Fassung des Spiels: Beim Kampf mit dem Schurken Mysterio zerbricht eine geheimnisvolle Tafel und die Ordnung der Dimensionen gerät aus den Fugen. Doch damit enden die Gemeinsamkeiten auch schon: Wo sich der Spieler auf der Heimkonsole an einem abwechslungsreichen Abenteuer in 3D erfreuen darf, das vier verschiedene Spidey-Varianten mit individuellen Fähigkeiten bietet, ist der DS-Titel gehörig abgespeckt – denn der ultimative Spider-Man hat auf dem Handheld keinen Auftritt. Die Levels sind in 2D-Seitansicht aufgebaut und präsentieren sich in hübscher Grafik. Zwar variiert die Atmosphäre je nach Spidey-Version, doch die Fähigkeiten der drei Helden sind ziemlich ähnlich. Wo etwa Noirs Welt auf der Wii für Abwechslung durch Stealth-Passagen sorgt, unterscheidet sich das Gameplay der Figuren auf dem DS nur geringfügig. ■

PRO

- Abwechslungsreiches Leveldesign
- Gute Grafik
- Drei Mal Spidey ...

CONTRA

- ... der sich immer ähnlich steuert

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

POPSTARS

Girls forever.

SING!

DANCE!

MIT DEN ORIGINAL-SONGS VON MONROSE UND QUEENSBERRY!

WERDE POPSTAR MIT DEM OFFIZIELLEN SPIEL ZUR STAFFEL

7G AMES NINTENDO DS. Wii

© 2010 ProSieben, www.prosieben.de; Lizenz durch: MM MerchandisingMedia GmbH, www.merchandisingmedia.com
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Zwei Neueinsteiger in die Bestenlisten: **Tetris Party Deluxe** setzt sich an die Spitze der Knobelspiele und Samus erobert Platz 3 der Action-Adventures!

ACTION

1
Muramasa: The Demon Blade
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2 **Sin & Punishment 2**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

4 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

5 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1
Zelda: Twilight Princess
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Metroid: Other M**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

5 **Bully: Die Ehrenrunde**
Hersteller: 2K Games | Spielspaß: 86 %

ADVENTURE

1
Zack & Wiki
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code R**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1
Super Smash Bros. Brawl
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

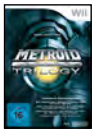
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Tournament of Legends**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1 
Metroid Prime Trilogy
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **The Conduit**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %

4 **Call of Duty: Modern Warfare Reflex Edition**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

5 **Resident Evil: The Darkside Chronicles**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1
Tetris Party Deluxe
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: Schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

4 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

5 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1
Super Mario Galaxy 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

4 **de Blob**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

5 **Lego Indiana Jones 2**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1
Rock Band 2
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil angekündigt. Er soll auch für Wii kommen.

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1
Mario Kart Wii
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1
Fire Emblem: Radiant Dawn
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Monster Hunter Tri**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

3 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4 **Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

5 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1
Pikmin 2 (NPC!)
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

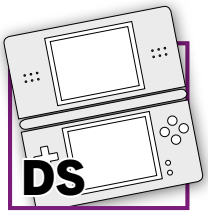
1
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2010**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4 **Tiger Woods PGA 2011**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %

5 **Mario Power Tennis (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %



Ein kleines Trostpflaster: Das Entwicklerstudio Cing ist pleite, aber dessen letztes Nintendo-DS-Spiel **Last Window** führt die Adventure-Charts an.

ACTION

1
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

4
COP: The Recruit
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

5
Mega Man ZX
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1
Zelda: Spirit Tracks
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!

2
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3
Castlevania: Portrait of Ruin
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4
Castlevania: Order of Ecclesia
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

5
Castlevania: Dawn of Sorrow
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1
Last Window: Das ...
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Lange Spielzeit, hoher Textanteil: Ein ganz klarer Fall für Leseratten!

2
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4
Another Code: Doppelte Erinnerung
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

5
Phoenix Wright: Trials and Tribulations
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

4
Naruto: Ninja Council
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

5
Naruto: Ninja Destiny 2
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2
Dementium II
Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %

3
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

4
Brothers in Arms DS
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %

5
Call of Duty : Modern Warfare Mobilized
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2
Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4
Tetris DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

5
Meteos
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

4
Super Mario 64
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

5
Sonic Rush
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

4
Rhythm Paradise
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

5
Jam with the Band
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2
Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

4
DTM Race Driver 3: Create & Race
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %

5
Trackmania DS
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1
Pokémon HeartGold/SoulSilver
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!

2
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Pokémon Diamant/Perl
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4
Chrono Trigger
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

5
Dragon Quest IX
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4
Animal Crossing: Wild World
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

5
Final Fantasy Tactics A2
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1
Mario & Sonic bei den ...
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

4
Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

5
Tony Hawk's American Sk8land
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 FIFA 11

Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts
Test in: N-ZONE 10/10
Spielspaß: 87%

Der neue Spitzenreiter: Das neue **FIFA** kommt nicht nur in der Redaktion sehr gut an!

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	Wii PARTY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 86%
6	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
7	SCHLAG DEN RAAB	Entwickler: Spielkind Hersteller: Bandai Namco	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: –
8	POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 80%
9	Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
10	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%

Bei den N-ZONE-Lesern noch immer hoch im Kurs: Marios zweites galaktisches Abenteuer!.

2	METROID: OTHER M	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
4	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
5	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
6	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
7	NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	Entwickler: Grasshopper Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 85%
8	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
9	POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 80%
10	TOY STORY 3	Entwickler: Avalance Software Hersteller: Disney Int. Studios	Test in: N-ZONE 09/10 Spielspaß: 76%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 METROID: OTHER M

Entwickler: Team Ninja
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/10
Spielspaß: 91%

Samus Arans Comeback bleibt auch in diesem Monat das Lieblingsspiel der Redaktion!

2	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
3	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	TETRIS PARTY DELUXE	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
5	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
6	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
7	PRO EVOLUTION SOCCER 2011	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 87%
8	METROID PRIME TRILOGY	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
9	THE KORE GANG: INVASION DER INNER-IRDISCHEN	Entwickler: Snapdragon Games Hersteller: Pixonauts	Test in: N-ZONE 09/10 Spielspaß: 80%
10	NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	Entwickler: Grasshopper Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 85%

TOP 10 SATURN (DS)

1 DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS

Entwickler: Square Enix
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/10
Spielspaß: 90%

Das neunte **Dragon Quest** behält seine Spitzenposition.

2	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	POKÉMON SILBERNE EDITION SOULSILVER	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
4	POKÉMON GOLDENE EDITION HEARTGOLD	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
5	FIFA 10	Entwickler: EA Sports Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 85%
6	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 77%
8	LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
9	PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
10	MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER	Entwickler: Alphadream Corp. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (DS)

1 POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%

Weiterhin on Top: Pokémon **HeartGold & SoulSilver**!

2	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
5	MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER	Entwickler: Alphadream Corp. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
6	PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
7	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	PUZZLE QUEST 2	Entwickler: Infinite Interactive Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 09/10 Spielspaß: 84%
9	GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS	Entwickler: Rockstar Leeds Hersteller: Rockstar Games	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 93%
10	SUPER MARIO 64 DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/05 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZEIT

Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/10
Spielspaß: 90%

Es war absehbar: Das dritte **Layton** spielt sich in die Herzen des Teams.

2	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
3	SUPER SCRIBBLENAUTS	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 85%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
6	MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER	Entwickler: Alphadream Corp. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
7	PUZZLE QUEST 2	Entwickler: Infinite Interactive Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 09/10 Spielspaß: 84%
8	POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
9	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
10	POKÉMON SCHWARZE / WEISSE EDITION	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: –

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per **Post im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

MYSTIC QUEST LEGEND

Dieses RPG legte den Grundstein für den Final-Fantasy-Erfolg im Westen.

Art: Virtual Console I **Genre:** Rollenspiel I **Entwickler:** Squaresoft I **Termin:** 24. September 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Huch, ich sehe doppelt! Die Gegnervielfalt ist nicht sonderlich groß.

Das Bild beweist: **Mystic Quest** wäre technisch locker auf dem NES möglich gewesen.

Anfang der Neunziger waren Rollenspiele ein ausschließlich japanisches Phänomen. Europäer und Amerikaner vergnügten sich zu dieser Zeit lieber mit deftiger Action à la **Final Fight** oder **Street Fighter** und zockten Jump & Runs. **Mystic Quest Legends** – oder **Final Fantasy Mystic Quest**, wie es in den USA hieß – sollte Squaresoft zeigen, ob sich westliche Spieler für RPGs begeistern lassen. Sie taten es: Obwohl das Rollenspiel von der Komplexität moderner **Final Fantasy**-Teile meilenweit entfernt und der Schwierigkeitsgrad sehr simpel ist, fanden sich offensichtlich genügend Käufer, denen die Geschichte gefiel. Darin geht es um einen jungen Helden, der vier Kristalle finden muss, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen und schlimmste Naturkatastrophen zu verhindern – unkreative Story trifft routiniertes RPG.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Christoph Kraus

RACERS' ISLANDS: CRAZY RACERS

Verrückt ist hier allenfalls derjenige, der diesen Rennspiel-Flop kauft!

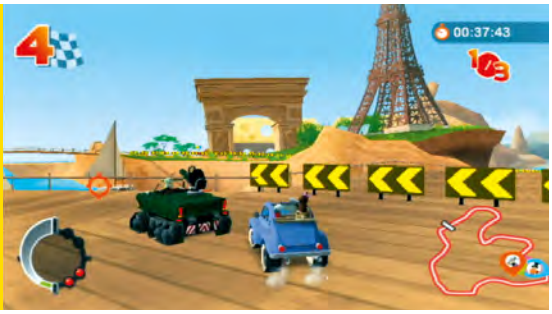
Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Artefacts Studio I **Termin:** 10. September 2010 I **Preis:** 1.200 Nintendo Points

Welche Gameplay-Zutaten zeichnet ein gutes Rennspiel aus? Eine feinfühlige Steuerung – die bietet **Racers' Islands** nicht! Spaßiges Streckendesign – ebenfalls Fehlanzeige! Abwechslungsreiche Power-ups – mööp! Es ist geradezu erschreckend, wie einfallslos dieses miese Rennspiel vom französischen Entwickler Artefacts Studio geworden ist. Bezeichnend für die Ideen-Armut: Es gibt im Prinzip nur eine einzige Strecke, die aber in verschiedene Bereiche gegliedert ist. Im Klartext heißt das: Egal ob man Frankreich, Japan oder USA anwählt – man durchquert immer dieselben Streckenabschnitte. Wer sich also wundert, warum es in Mexiko einen Eiffelturm gibt, den können wir beruhigen: Es liegt nicht an eurer Sehkraft, sondern an der Unfähigkeit der Entwickler, einen guten Funracer zu erschaffen. Der Vierspielermodus ist die größte Stärke des Spiels, aber am Spieltempo und Fahrgefühl ändert sich darin nichts: Selbst eine Oma auf einem Tretroller ist schneller!

WERTUNG 3 VON 10

Preisfrage: Welche Rennstrecken bilden wir links und rechts ab?

Des Rätsels Lösung: Der Level mit dem Eiffelturm ist Mexiko, die Piste mit der Freiheitsstatue stellt Frankreich dar!



CHICK CHICK BOOM

Küken können ganz schön fies sein: Dieses Spiel aus Frankfurt beweist es!

Langjährige Nintendo-Fans erinnern sich möglicherweise noch an das Spiel **Mission in Snowdriftland**, das Ende 2005 im Adventskalender von www.nintendo.de spielbar war. Die Entwickler namens tons of bits bringen jetzt ihr erstes WiiWare-Spiel heraus: **chick chick BOOM**. N-ZONE sprach mit Geschäftsführer Bogac Sariaydin.

N-ZONE: Hallo, Bogac! Das Entwicklerstudio tons of bits ist bislang auf dem kommerziellen Markt weitgehend unbekannt. Kannst du uns etwas zur Gründung erzählen?
Bogac: tons of bits ist ein kleines Spieleentwickler-Team mit Sitz in Frankfurt am Main. Wir sind leidenschaftliche Spieler und haben vor einigen Jahren angefangen, selber Spiele mit Flash zu entwickeln, darunter **Mission in Snowdriftland** und **chick chick BOOM**. Nachdem diese Titel großen Anklang fanden, ermutigte uns das, Spiele für Konsolen zu entwickeln.

N-ZONE: Hast du schon mal einen Urlaub auf dem Bauernhof verbracht? Denn euer neues Spiel heißt chick chick BOOM und handelt vom Kampf zweier verfeindeter Küken-Teams. Wie kamt ihr auf diese Spielidee?
Bogac: chick chick BOOM hatten wir schon mal vor drei Jahren als Flash-Version zu Ostern rausgebracht. Ursprünglich war der Spielinhalt auch auf dieses Thema ausgerichtet. Das Feedback und die Resonanz waren enorm, was uns motiviert hat, **chick chick BOOM** für WiiWare umzusetzen. Es wurde in diesem Zuge komplett überarbeitet und erweitert, vor allem in Bezug auf eine Anpassung an die Eigenschaften der Wii-Steuerung. Zum Beispiel funktioniert die Verteidigung der Attacken, indem der Spieler mit der Wii-Fernbedienung in der Arena frei Linien zeichnen kann. Das Grundprinzip mit zwei sich bekämpfenden Küken-Teams bleibt erhalten. Der Comic-Stil wurde übernommen und noch witziger visualisiert. Das Angriffsarsenal hat sich vergrößert, so gibt es zu den Standard-Attacken jetzt auch je zwei Upgrades. So hat der Spieler insgesamt 21 verschiedene Attacken zur Auswahl, darunter auch skurrile Vertreter wie rosa Elefanten oder Sumo-Küken.

N-ZONE: Gibt es bei der Entwicklung von WiiWare-Spielen viele Dinge zu beachten?
Bogac: Die Entwicklung für WiiWare-Spiele unterscheidet sich nicht sehr von der Spiele-Entwicklung im Allgemeinen. Anscheinend ist die Meinung weit verbreitet, dass es leichter oder schneller vonstatten geht, ein Spiel für WiiWare zu entwickeln, da die Dateigröße limitiert ist. Wir denken, dass letztendlich die Komplexität und die Qualität des Spiels den Entwicklungsaufwand bestimmen. Und das ist eine plattformunabhängige Sache.

N-ZONE: Manche Leser schicken uns regelmäßig Ideen für eigene Spiele. Wie schwierig ist es, ein gutes Spiel umzusetzen, wenn man Grundkenntnisse in einer Programmiersprache hat?
Bogac: Gute Ideen und Programmierkenntnisse sind eine gute Basis, aber in der Gesamtheit betrachtet müssen viele weitere Aufgabenbereiche abgedeckt werden, damit man ein Spiel auf den Markt bringen kann, etwa Projektmanagement, Grafik, Sound, Marketing und andere. In einem kleinen Team, wie es bei uns der Fall ist, kommt es umso mehr darauf an, dass eine Person mehrere Tätigkeitsfelder abdecken kann.

N-ZONE: Welchen Projekten widmet ihr euch nach der Fertigstellung von chick chick BOOM?
Bogac: Wir werden auf jeden Fall die WiiWare-Plattform weiterhin im Fokus behalten und haben auch schon einige Ideen. Wir machen aber erst mal Urlaub auf dem Bauernhof. *(lacht)*

N-ZONE: Eine gute Idee! Dankeschön, dass du dir Zeit für uns genommen hast!

Rummmmps! Ein rosaroter Elefant macht dem Küken-Team das Leben schwer. Jetzt gilt es, als linkes Team zu kontern.

KURZ ERINNERT

SAMURAI SHODOWN III

Mit dem dritten Teil der fernöstlichen Schwertschwingerei brachte SNK 1995 frischen Wind in die exotische Beat-'em-Up-Serie. Optik und Gameplay erhielten eine Rundum-Auffrischung: Die Charaktere wurden neu entworfen und beim Kampfsystem wurde das Tricksystem mit neuen Features wie Mid-Air-Blocks, Items und in Specials wandelbare Standard-Attacken überarbeitet. Hinzu kommt eine Reihe neuer Kämpfer, die wie gewohnt ihre eigene Story mit in die Handlung der Saga einbringen. Mit seiner für 16-Bit-Zeiten sehr ansehnlichen Optik und dem weiterentwickelten Kampfsystem macht das Spiel nach 15 Jahren immer noch Spaß und ist eindeutig der bislang empfehlenswerteste Vertreter der Reihe. te

Art: Virtual Console | Genre: Beat 'em Up
Termin: 03. September | Preis: 900 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

BALANCE TRAINING PHYSIOFUN

Hui! Bei diesem Balance-Board-Spiel schreckt beim Stöbern im Wii-Shop-Kanal möglicherweise schon der hohe Preis ab: Satte 20 Euro verlangt Kaasa für das Programm, das laut eigener Beschreibung für Leute gemacht ist, die ein Rehabilitationsprogramm absolvieren. Neben typischen Aufgaben, die man bereits aus **Wii Fit** kennt (etwa der Messung des Körperschwerpunkts), gibt es auch völlig neue Disziplinen. Die Erkennung der Körperbewegungen funktioniert allerdings nicht immer gut, sodass wir keine uneingeschränkte Kaufempfehlung für Gesundheitsbewusste geben können. ck

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: 10. September | Preis: 2.000 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Lukas Schmid

TRAILBLAZE: FLAMMENPUZZLE

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Mindware/Nintendo I **Termin:** 10. September 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Feuriges Knobelspiel oder so prickelnd wie ein Abstecher ins Fegefeuer?

Stellt euch **Trailblaze** als eine Mischung aus einem typischen Shooter in der Art von **Ikagura** und dem Knobelklassiker **Tetris** vor: Ihr steuert euer Fluggefährt durch einen Parcours aus bunten Steinen und müsst auf dem Weg zum Ziel jeden Block mindestens einmal touchieren, sodass er Feuer fängt und sich in der Folge auflöst. Auf der Strecke verteilte Buchstaben schalten Power-ups frei, die euch die Aufgabe erleichtern und zum Beispiel alle Steine auf dem Feld auf einmal zerstören. Je mehr Objekte ihr verbrennt, desto länger wird der Feuerschweif, den ihr hinter euch herzieht, und desto komplexere Routen müsst ihr fliegen, um euch nicht selbst in eine Sackgasse zu manövrieren. Das hört sich sehr kompliziert an und ist es auch, umso befriedigender ist es aber, wenn man einen der kniffligen Levels gelöst hat. Schade nur, dass die Präsentation sehr nüchtern und unspektakulär ist.

WERTUNG 7 VON 10

Entweder ... oder: Bomben zerstören viele Blöcke auf einmal. Sie können aber auch euer Schiff in Mitleidenschaft ziehen.

Sammelt Buchstaben ein, um dadurch mächtige Power-ups freizuschalten. Sie helfen euch im weiteren Spielverlauf.

Text I Christoph Kraus

WO IST WALTER?

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Ludia I **Termin:** 27. August, 03./10. September 2010 I **Preis:** jeweils 500 Nintendo Points

Eigentlich sucht man hier bloß Walter – aber wir suchen eher den Spielspaß!

Dieser Typ im rot-weiß geringelten Pulli ist das Objekt der Begierde: Wer findet den richtigen Walter im Bildgewusel?

Kennt ihr noch die **Wo ist Walter?**-Bücher, in denen man auf einem zweiseitigen, mit Objekten vollgestopften Wimmelbild winzige Figuren, Schriftrollen, Schlangen und dergleichen finden musste? Das Bildersuchspiel ist jetzt unter dem Titel **Wo ist Walter? Walters wilde Abenteuer** im DSi-Shop angekommen – und die Entwickler von Ludia (u. a. „bekannt“ durch die **Der Preis ist heiß**-Umsetzung) haben das Spielprinzip sogar erfreulich originalgetreu auf den Touchscreen übertragen. Der Haken an der Sache: Allzu viel Spaß kommt nicht auf, wenn man die immer gleich aufgebauten Suchrätsel absolviert. Erfreulicherweise müssen wir Europäer „nur“ jeweils fünf Euro für jedes der drei sogenannten Reisepakete blechen. In den USA hingegen ist das Spiel als Ganzes regulär im Handel erhältlich, und zwar für den doppelten Preis. Aber Vorsicht: Die Spielzeit für eine DSi-Episode beläuft sich auf weniger als eine Stunde! Andererseits: Wer eine davon besitzt, hat eh schon genug gesehen.

WERTUNG 5 VON 10

Text | Christoph Kraus

10 SECOND RUN

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Gamebridge | **Termin:** 03. September 2010 | **Preis:** 200 Nintendo Points

Ihr habt zehn Sekunden, um den Level zu beenden. Zack, zack!

Bei **10 Second Run** ist der Name Programm: Ein Abschnitt dauert exakt zehn Sekunden – und keinen Augenblick länger. So viel Zeit steht euch zur Verfügung, mit eurem Strichmännchen vom Startpunkt zum Zielfeld zu hüpfen. Mehr gibt es nicht zu beachten – aber **10 Second Run** hat es trotz der Schlankheitskur in puncto Gameplay, die die Entwickler dem Spiel verordneten, gewaltig in sich! Mal versperren Feuerbarrieren den Weg, mal löst sich der Untergrund auf und mal ist man felsenfest überzeugt, den sicheren Pfad zum Ziel zu kennen, scheitert aber am Zeitlimit. All diese Fallen im Schlaf auswendig zu kennen und auch noch im richtigen Moment passend zu reagieren, ist wirklich hart. Wir haben es also mit einem Spiel zu tun, das innerhalb weniger Sekunden an den DSi fesselt, aber schwierig zu meistern ist. Zudem ist der Preis äußerst moderat: Angesichts der gerade mal zwei Euro können wir die uneingeschränkte DSi-Download-Empfehlung aussprechen – aber nur, wenn euch die Spar-Grafik nicht einen Tick ZU simpel ist.

WERTUNG 8 VON 10

Fies: Spätestens nach der Hälfte der 50 Levels wird das Spiel zur Geduldsprobe.

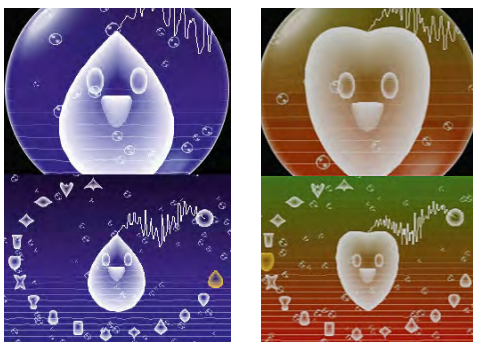
Text | Christoph Kraus

ENTSCHLACKTE DS-SPIELE IM TEST

Die Erkenntnis: Viele DSiWare-Spiele sind fast so umfangreich wie ihr großes Vorbild.

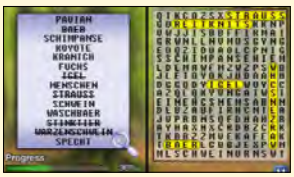
Den zweiten **Mario vs. Donkey Kong**-Teil gibt es im Laden für 40 Euro – die DSiWare-Version kostet gerade mal ein Viertel davon. Doch wie viel Spielspaß enthalten die scheinbar entschlackten Download-Spiele im Vergleich zu ihren Originalen? Wir haben's geprüft.

So entpuppen sich **Art Academy: Erstes & Zweites Semester** (jeweils 800 Points) als erstaunlich umfangreich. Wer beide Teile aus dem DSi-Shop besitzt, kann sich den Vollpreistitel also getrost sparen. Auch **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** entpuppt sich im DSi-Shop als äußerst gelungene Umsetzung des Vorbilds – sogar die Schnappschussfunktion per Kamera wurde integriert. Nintendo erweist sich ohnehin als recht großzügig, wenn DS-Spiele, die schon im Handel erschienen sind, in den DSi-Shop gebracht werden: Dem Knobler **Mario vs. Donkey Kong: Die Rückkehr der Mini-Marios!** haben die Entwickler sogar den Level-Editor spendiert, der im zweiten DS-Ableger erstmals verfügbar war. Auch bei **Nintendo Touch Golf für Zwischendurch** wird deutlich, dass nach der Verwandlung vom Vollpreistitel zum DSi-Downlaod noch immer gehöriger Umfang hängen geblieben ist. Bei den einzelnen **Electroplankton**-DSiWare-Spielen, die jeweils zwei Euro kosten, kommt der Spieler sogar in den Genuss der vollständigen Spielmodi aus dem Original – nur eben in Mini-Episoden zerteilt. So lassen sich problemlos einzelne Modi zum Niedrigstpreis herunterladen, um auszuprobieren, ob einem das Gameplay überhaupt behagt. Fazit unserer Stichprobe: Im DSi-Shop gibt es sehr wohl Schnäppchen – die Entschlackung betrifft in erster Linie den Geldbeutel, nicht jedoch den Spielspaß.



Seht ihr bei **Electroplankton** einen wesentlichen Unterschied zwischen Vollpreistitel (links) und DSiWare-Version (rechts)?

KURZ ERINNERT



WÖRTER-JAGD

Wörter-Jagd für den DS lässt euch, ebenso wie das WiiWare-Gegenstück, in insgesamt 100 Wörtergittern euer Knobeltalent beweisen. Aus verschiedenen Kategorien wählt ihr jene, die euch am meisten liegt, und macht euch auf die Suche nach Begriffen aus diesem Themenbereich. Leider sind die Rätsel allesamt recht einfach, mehr als zehn Minuten dürftet ihr mit keinem davon beschäftigt sein. Außerdem ist die Steuerung nicht ohne Tücken und erkennt nicht immer sofort, wenn ihr ein gefundenes Wort markieren wollt. Für Knobelfreunde ist das Spiel dennoch einen Blick wert. ls

Termin: 17. September | **Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 6 VON 10

PETZ HAMSTER-SUPERSTAR

DSi-Besitzer, die schon immer gerne einen Hamster wollten, sich der großen Verantwortung für den kleinen Nager aber nicht gewachsen fühlen, können ihre Liebe zum Kleintier dank Ubisoft jetzt auch auf dem Nintendo-Handheld ausleben – ohne Risiko für echte Lebewesen.

In dem Download geht's nicht nur ums Spielen mit eurem Liebling und seiner kleinen Hamsterfamilie – ihr müsst die Sippe auch füttern und sauber halten. Die kleinen Tierchen sind recht intelligent: Sie erlernen Tricks und verfügen sogar über eigene Persönlichkeiten. Und damit keine Langeweile im Hamster-Paradies aufkommt, gibt's zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten wie Hamster-Bowling und verschiedenes Spielzeug zur Nager-Bespaßung, das ihr für erspielte Münzen kaufen könnt. Wer auf Anhieb „Hamster" als sein Lieblingstier nennt oder als Kind keinen Hamster bekommen hat, liegt hier goldrichtig! Ansonsten sind's ausschließlich jüngere Spieler, die ihre Freude mit den Hamster-Superstars haben werden. Für Zocker ist das nix. te

Termin: 17. September | **Preis:** 800 Nintendo Points

WERTUNG 6 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

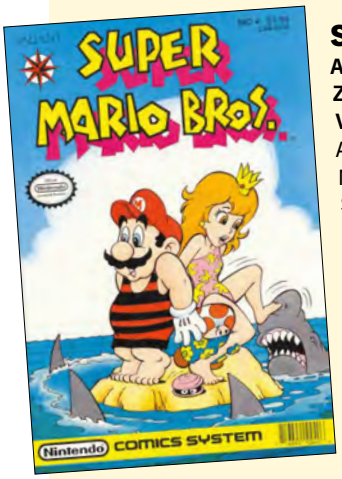
Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Metroid: Other M** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa empfehlenswerte Mario-Comics und Diskussionen darüber, welche Spieleentwickler sich für ein gemeinsames Projekt verbünden sollten.

COMICS MIT MARIO, SONIC UND CO.

Max Falkenstern ist freier Redakteur für www.videogameszone.de. Jüngst berichtete er über empfehlenswerte und skurrile Comics zu Videospielen. Hier präsentieren wir drei von ihnen: **Super Mario Bros.**, **Sonic the Hedgehog** und **Resident Evil**.



SUPER MARIO BROS.

AUTOR: Kentaro Takekuma
ZEICHNER: Tamakichi Sakura
VERLAG: Valiant Comics

Anfang der Neunziger befand sich Mario auf dem Zenit seiner Karriere. **Super Mario Bros. 3** erschien zu dieser Zeit in Europa und den USA. Begleitet wurde der Start von der Ausstrahlung einer Zeichentrickserie sowie der Veröffentlichung entsprechender Comics. Autor Kentaro Takekuma erzählte von den Abenteuern des Klempners und seiner Freunde, die sich in der Pilzwelt Bowsers Schergen stellen.

SONIC THE HEDGEHOG

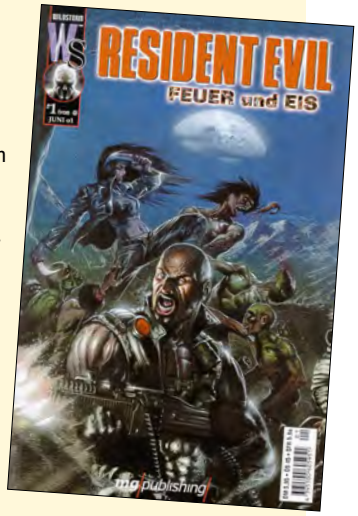
AUTOR: Ian Flynn
ZEICHNER: Tracy Yardley, Steven Butler, Matt Herms
VERLAG: Archie Comics

Sein Comicdebüt gab der pfeilschnelle Igel im November 1992. Seitdem hat Lizenznehmer Archie Comics unzählige Geschichten mit dem Sega-Maskottchen veröffentlicht, darunter etliche Spinoffs mit neuen Charakteren und Bösewichtern. Die lange Laufzeit brachte den Comics 2008 einen Eintrag ins **Guinness-Buch der Rekorde** ein.

RESIDENT EVIL

AUTOR: Ted Adams, Kris Oprisko und andere
ZEICHNER: Lee Bermejo, Shawn Crystal, John Nyberg und andere
VERLAG: mg publishing, Gamix

In Japan erschienen unzählige Comicbände zur **Resident Evil**-Serie. In Deutschland ist das Sortiment hingegen stark begrenzt. Zu empfehlen sind die Comics des Gamix-Verlags (etwa **Resident Evil – Die offizielle Adaption**) oder **Feuer und Eis** aus dem Hause mg publishing.



DIE QUELLE FÜR NINTENDO-SPIELER

Petra Fröhlich, Chefredakteurin beim N-ZONE-Verlag Computec, hat für www.videogameszone.de historische Anzeigenseiten aus früheren Katalogen des Versandhandels Quelle ausgebuddelt. So bewirbt eine Seite etwa ein „Angebot" der skurrilen Art: **Pac-Man** fürs NES für knapp 70 Mark. Verrückt, wenn man bedenkt, dass man den Klassiker schlechthin jetzt sogar bei Google kostenlos spielen kann! Eine andere Seite preist einen Amiga 600 für schlappe 1.198 Mark an. Diese Anzeigen sind einfach nur kultig!

GESUCHT: DAS DREAM-TEAM DER SPIELEBRANCHE!

Was wäre, wenn sich die besten Spiele-Entwickler zusammenschließen würden, um mit vereinten Kräften das ultimative Videospiel zu entwickeln?

Welche Wertung würde ein Spiel in der Fachpresse erhalten, an dem Hideo Kojima (unter anderem bekannt durch die **Metal Gear Solid**-Serie), Shigeru Miyamoto (**Super Mario 64**) und Peter Molyneux (**Fable**) gewerkelt haben? Wir haben auf www.videogameszone.de unserer Fantasie freien Lauf gelassen und sind natürlich auch auf eure Meinungen gespannt: Welche Entwickler sollten zusammen ein Spiel entwickeln? Was wäre für euch das ultimative Spiel? Wie sähe euer Traum-Konzept aus? Hier präsentieren schon mal drei Redakteure ihre Meinung.

Christophs Entwickler-Dreamteam:
Dass Spiele aus dem Hause Nintendo für mich das Nonplusultra sind, dürfte hinlänglich bekannt sein. Allerdings fehlt es vielen Titeln mit Mario, Link oder Kirby an dem gewissen Etwas, damit ich als langjähriger Fan der Serien nicht über den Mangel an neuen Ideen klage. Der Look von **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** sagte mir beispielsweise nicht gerade zu, auch bei **Mario Sports Mix** kenne ich drei der vier Sportarten bereits aus anderen **Mario**-Spielen. Deshalb zählen definitiv die Retro Studios zu meinem Entwickler-Dreamteam. Die bewiesen mit **Metroid Prime** und **Donkey Kong Country Returns**, dass sie alte Spielelemente perfekt mit neuen Ideen kombinieren können. Auch die Leute von Rare haben in der Vergangenheit gezeigt, dass sie wahre Asse sind, was die Inszenierung großartiger Jump & Runs betrifft. Wenn es also nach mir ginge, würden Nintendo, die Retro Studios und Rare ein gemeinsames Projekt auf die Beine stellen. Wie wäre es mit einem neuen **Luigi's Mansion**?

Davids Entwickler-Dreamteam:
Story, Grafik, Atmosphäre, Gameplay und Sound – all das muss in einem ultimativen Spiel perfekt ineinandergreifen. Deswegen engagiere ich für mein Traumspiel als Erstes John Carmack von id Software – er widmet sich dann den technischen und grafischen Details. Für die Story in meinem Mega-Spiel wäre David Cage (Quantic Dream) verantwortlich, der bereits mit **Heavy Rain** ein geniales Abenteuer kreiert hat. Am Gameplay wären gleich zwei Star-Entwickler beteiligt: Hideo Kojima und Shigeru Miyamoto. Denn: Sowohl die **Metal Gear Solid**-Serie von Kojima als auch die **Super Mario**-Reihe von Miyamoto begeistern mich. Ein Mix aus beiden wäre umwerfend. Um dem Spiel etwas Pep zu verleihen, muss noch ein gänzlich verrückter Japaner mitwirken, sagen wir mal Keita Takahashi – danke, Herr Stange! Oh, und natürlich Tim Schafer. Der witzige Typ darf ebenfalls nicht fehlen. Wer deren Gehälter allerdings bezahlen soll, kann ich an dieser Stelle nicht beantworten. Aber hey, ich hätte zumindest mein ultimatives Spiel!

Sebastians Entwickler-Dreamteam:
Mein Entwickler-Dreamteam würde auf jeden Fall die komplette Design- und Art-Abteilung von Media Molecule, den **LittleBigPlanet**-Machern, enthalten. Ich liebe den unverbrauchten Look und die Kreativität der Media-Molecule-Spiele. Als Projektleiter wünsche ich mir dazu Keita Takahashi. Das ist der äußerst schräge Japaner, der die **Katamari**-Spiele sowie das überaus bizarre PSN-Spiel **Noby Noby Boy** gemacht hat. Ich durfte ihn bereits treffen und kann euch sagen: Der Typ ist komplett verrückt! Und das ist gut so! Denn nur solche Typen haben den Mut, komplett neue Spielideen zu verwirklichen sowie den Spieler immer wieder zu überraschen. Von mir aus könnten auch gleich Tetsuya Mizuguchi (**Rez**, **Lumines**) und Fumito Ueda (**Ico**, **Shadow of the Colossus**) mitmachen, dann hätte mein Wunsch-Entwicklerteam das Zeug dazu, sehr unterschiedliche Spielideen zu verwirklichen. Als Autor für Dialoge und Story wünsche ich mir Tim Schafer (**Brütal Legend**, **Psychonauts**) und die Technik darf gern John Carmack von id Software übernehmen. Hach, wäre das toll!

Hideo Kojima ist der Schöpfer der **Metal Gear**-Serie und eindeutig ein Top-Entwickler.

Shigeru Miyamoto hat Super Mario erschaffen. Was käme wohl heraus, wenn er sich mit Molyneux verbündete, um gemeinsam an einem neuen Spiel zu arbeiten?

KLEINE ENTWICKLER-KUNDE

Peter Molyneux ist längst ein alter Hase in der Videospielindustrie. Mit seinen Entwicklerfirmen Bullfrog und Lionhead Studios sorgte er für viel Aufsehen in der Branche, etwa durch Spiele wie **Dungeon Keeper**, **Fable** oder **Black & White**. In der Xbox-Version von **Perfect Dark** hatte er einen Gastauftritt.

Shigeru Miyamoto genießt bei Nintendo-Fans längst Kultstatus. Er ist mittlerweile zwar nicht mehr direkt mit dem Programmieren von Spielen beschäftigt, wirkt aber immer noch als Produzent hinter den Kulissen mit. Mit dem Automatenklassiker **Donkey Kong** begann 1981 sein Erfolg.

Tim Schafer ist vor allem Adventure-Freunden ein Begriff. Der kreative Kopf war an der Entwicklung von **Day of the Tentacle**, **Monkey Island** und **Grim Fandango** beteiligt und schwenkte erst dann in andere Genres um, als Lucas-Arts die Adventure-Sparte zugunsten deftigerer Actionspiele aufgab.

ASTERIX

Die NES-Version war doch sooo gut. Warum ist ausgerechnet auf dem Super Nintendo von der Zaubertrank-Power nichts übrig?

PIXEL PANNE

Was erwartet man wohl von einem Spiel, das – mit unterschiedlichem Verpackungsmotiv – gleichzeitig für das betagte Nintendo Entertainment System und für das hypermoderne SNES in die Läden kommt? Na klar: dass es auf der technisch überlegenen Konsole deutlich besser aussieht! Doch diese Faustregel greift bei **Asterix** nicht: Auf der veralteten NES-Plattform ist das Comic-Jump&Run aus dem Hause Infogrames um Längen besser. Offenbar hatten die Entwickler nicht genügend Zeit, sich in die Hardware-Architektur des Super Nintendo einzuarbeiten. Anders ist es nicht zu erklären, dass die Animationen steif wirken, das Spiel unter akuter Farbentristesse leidet und der Weg zum Level-Ausgang oftmals wirr ist. Nicht schönreden lassen sich zudem Sackgassen im Spieldesign, die es in der Super-Nintendo-Fassung gibt: Wenn Asterix plötzlich in einer Nische hängen bleibt und nicht mehr zurückspringen kann, ohne ein Leben zu verlieren, muss man Infogrames einfach Schlamperei bei der Programmierung vorwerfen. Zu allem Überfluss fehlen auf der 16-Bit-Konsole auch noch gute Spielelemente, welche die NES-Version auszeichneten, beispielsweise Bonuslevels, der Kampf gegen Endgegner oder bestimmte Musikstücke (etwa wenn sich Asterix einen Zaubertrank einverleibt). ■

Christoph meint:
*„Ich bekenne mich als großer Liebhaber von Infogrames' Comic-Hüpfspielen fürs Super Nintendo. Doch die Macher von **Lucky Luke** und **Die Schlümpfe reisen um die Welt** müssen ganz schön unter Zeitdruck gestanden haben, als sie **Asterix** fürs Super Nintendo umsetzten. Nicht nur, dass das Spiel auf der 16-Bit-Konsole unerwartet abrupt endet, zudem sind auch einige Gameplay-Patzer unentschuldbar. Hallo? Wie konnte ein Jump & Run, das den Spieler in eine Sackgasse setzt, durch die Qualitätskontrolle wandern? Vermutlich wollte der französische Hersteller die schnelle Mark mit dem gewitzten Gallier machen. Erst der Nachfolger **Asterix & Obelix** versöhnte die Fans wieder mit einem guten Gameplay, sauberer Technik und gleich zwei Hauptdarstellern."*

In **Asterix** fürs NES kloppt sich der Titelheld am Ende mit einem fiesen Gefängniswärter (linkes Bild). In der Super-Nintendo-Version fehlt dieser Abschlusskampf. Dort läuft er in den Raum hinein, wo Obelix schon auf ihn wartet (rechtes Bild).

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 358: Ein PokéDollar – so heißt die Währung in den **Pokémon**-Spielen – entspricht 102,30 Euro. Wie man auf diese Zahl kommt? Beim normalen **Monopoly**, das wohl jeder kennt, erhält man auf dem Feld „Los" 4.000 Mark. In der **Monopoly-Pokémon**-Edition gibt es auf „Los" dagegen 200 PokéDollar. Das heißt, ein PokéDollar entspricht 20 Mark. Und 20 Mark sind nach offiziellem Wechselkurs 10,23 Euro.

Fakt # 359: **Metroid Prime 2: Echoes** heißt in Japan **Metroid Prime 2: Dark Echoes**.

Fakt # 360: **Metroid Prime 3: Corruption** endet mit einem Cliffhanger, der bisher in keinem späteren Teil enträtselt wird: Samus fliegt mit ihrem Raumschiff fort, wird aber von einem anderen verfolgt.

Fakt # 361: In der 388. Folge der **Pokémon**-Anime-Serie sagt Ash tatsächlich zu Pikachu: „Los, Bodo, Rülps-Attacke!" Fehler oder Scherz des Synchronstudios? Man weiß es nicht genau.

Fakt # 362: Liest man „Rettan" rückwärts, so ergibt sich „Natter". Liest man „Arbok" rückwärts, lautet das Wort „Kobra". Beides entspricht den Gattungen dieser Pokémon.

Fakt # 363: Obwohl Mewtu ein Klon von Mew ist, kommt es in der Pokédex-Reihenfolge auf Platz 150, genau vor Mew mit 151.

Fakt # 364: Das berühmte Passwort, das es erlaubt, Samus im ersten NES-**Metroid** ohne ihren Suit zu spielen, lautet JUSTIN BAILEY.

Fakt # 365: Im Spielmodus „Subraum-Emissär" von **Super Smash Bros. Brawl** ist Samus in ihrem Zero Suit auf der Suche nach ihrem Varia Suit. Wie sie ihn verloren hat, bleibt ein Geheimnis.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Schnapp sie dir alle! Doch nicht bei allen Pokémon-Games sollte man dieser Aufforderung Folge leisten.

↑ ALLE POKÉMON-EDITIONEN

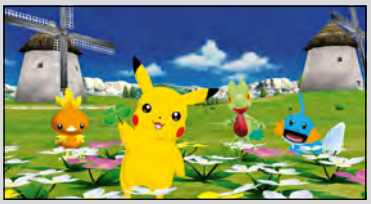
Wie beinahe alle Spieleserien mit langer Tradition erlebte auch **Pokémon** den einen oder anderen spielerischen Tiefpunkt. Auf die Hauptteile der Reihe, die „richtigen" **Pokémon**-Editionen, war allerdings bisher stets Verlass: Egal ob in Rot, Grün, Blau, Gold oder Lila mit gelben Sternchen – hier konnte man sich als Spieler stets sicher sein, Spielspaß, Umfang und Gameplay in Perfektion zu erhalten. Wir sind uns sicher: Auch die **Schwarze** und die **Weiße Pokémon**-Edition werden die hochgesteckten Erwartungen der Fans von Pikachu und Co. erfüllen.

↑ POKÉMON STADIUM

Um das Jahr 2000 herum hatte das weltweit grassierende **Pokémon**-Fieber seinen Höhepunkt erreicht – und das, obwohl die Taschenmonster bisher nur auf dem kleinen Game Boy für Furore gesorgt hatten. Dennoch entschied sich Nintendo, kein vollwertiges **Pokémon**-Abenteuer für den N64 zu entwickeln, sondern das Arena-Kampfspiel **Pokémon Stadium** herauszubringen. Das Konzept ging auf: Die Mischung aus spannungsgeladenem Wettstreit und Minispielen begeisterte unzählige Spieler. Die Nachfolger für GameCube und Wii konnten nicht an den Erfolg der **Stadium**-Teile anknüpfen.

↓ DIE POKÉMON MINIS

Die Pokémon-mini-Konsole wurde als das kleinste Nintendo-Handheld aller Zeiten angepriesen und sollte regelmäßig mit neuer Software versorgt werden. Im Endeffekt waren es aber nur knapp fünf Spiele, die es auf den europäischen Markt schafften. Keines davon, weder das beiliegende **Pokémon Party mini** noch die **Pokémon Puzzle Collection**, konnte länger als ein paar Minuten überzeugen. So wurde die Mini-Konsole schon sehr bald zu Ramschpreisen verschleudert und verschwand völlig zu Recht in der Bedeutungslosigkeit.



↓ POKÉMON CHANNEL

Bei **Pokémon Channel** für den GameCube ist der Name Programm: In Gestalt der gelben Elektromaus Pikachu besteht eure Aufgabe darin, vor der Glotze zu sitzen und das Programm zu verfolgen. Ja, ihr habt richtig gelesen! Mehrere Programme wie ein Wetterkanal, ein kurzer Pokémon-Anime oder ein Shopping-Kanal stehen zur Auswahl, wobei einige davon interaktiv gestaltet sind. Abseits der Glotze redet ihr mit anderen Pokémon, sammelt Karten und bestreitet Minispiele. All das spielt genauso spannend, wie es sich anhört – und darum schalten wir hier lieber ganz schnell wieder weg.

↓ POKÉMON DASH

Was ist hier denn schiefgelaufen? Das erste **Pokémon**-Spiel für den DS war gleichzeitig eines der schlechtesten überhaupt. Statt klassischem **Pokémon**-Gameplay erwartet euch ein simpel gestricktes Rennspiel, in dem Pikachu als Protagonist herhalten muss. Per Touchscreen steuert ihr ihn aus der Vogelperspektive über eine Handvoll Rennstrecken und erlangt Geschwindigkeit, indem ihr über Turbo-Felder fahrt. Der Aufbau der Modi ist ähnlich dem der **Mario Kart**-Spiele, jedoch ist Pokémon Dash dermaßen öde, dass das Modul nach spätestens drei Rennen in der Ecke landet.

Obacht: Meidet die rot gekreuzten Blöcke, denn sie ziehen euch wertvolle Zeit ab.

ON THE BALL

SNES Euer Ziel: Das Runde muss ins Eckige!

Schon lange bevor die verlauste Affenbande von **Super Monkey Ball** ein Zuhause in ihren Kugeln fand und durch verwinkelte Labyrinthe kullerte, bot **On the Ball** auf dem Super Nintendo eine sehr ähnliche Spielmechanik. Darin enthalten die Kugeln zwar keinerlei Primaten und das Gameplay geschieht in klassischem 2D, aber auch in **On the Ball** müsst ihr durch Beeinflussung der Umwelt unbeschadet das Ziel erreichen. Via Steuerkreuz dreht ihr den kompletten Irrgarten, in dem eure „Spielfigur" steckt, und weicht dadurch Hindernissen, fiesen Fallen und anderen Gefahren aus – simpler geht's nicht! Zusätzlich springt euer Ball auf Knopfdruck, was im Spielverlauf aber nur sehr selten benötigt wird. Die größte Gefahr geht übrigens von den sehr knapp bemessenen Zeitlimits innerhalb der Levels aus, sodass auf einem der höheren Schwierigkeitsgrade schon ein kleiner Fehler ein schnelles „Game Over" bedeuten kann. Je flotter man spielt, desto mehr Punkte bekommt man gutgeschrieben. Zwar ist die Spielzeit recht kurz, das kurzweilige Spielprinzip und die motivierende Jagd nach Highscores machen aber immer noch äußerst viel Spaß. ■

***Lukas meint:** „**On the Ball** sagt euch gar nichts? Kein Wunder, das Spiel ist heutzutage so gut wie gar nicht mehr bekannt. Zu Unrecht, denn auch wenn es sich ganz bestimmt nicht um einen unsterblichen Klassiker handelt, macht die Irrgarten-Dreherei eine Menge Laune und bietet den bekannten ‚Nur noch einen Level!'-Suchtfaktor. Einen Ratschlag haben wir allerdings für euch: Dreht während des Spielens unbedingt die Lautstärke nach unten, denn die Musikuntermalung ist extrem nervig und sorgt für Ohrenschmerzen!"*

DIE UNBEKANNTEN POKÉMON

Text | Anne Schmiedl

Wetten, dass ihr diese japanexklusiven **Pokémon**-Spiele noch nicht kennt?

Die **Pokémon**-Spiele sind so richtig angesagt und verkaufen sich seit Erscheinen des ersten Titels wie warme Semmeln. Doch es gibt auch Ableger der Reihe, die trotz des großen kommerziellen Erfolges niemals außerhalb Japans in den Läden standen. Wir stellen euch die Games vor, die wohl kaum ein europäischer Fan der Taschenmonster in seiner Sammlung haben dürfte.

POKÉMON TSURI TAIKAI DS*

Nur japanische Fans der fröhlichen Taschenmonster bekamen die Möglichkeit, dieses Angelspiel auszuprobieren, das sie zum Beispiel in den Pokémon-Center-Geschäften oder auf einigen Veranstaltungen auf ihren DS laden konnten. Nach dem Download befindet sich der Zocker an einem Fluss, der in ein Meer mündet – allerdings je nach Uhrzeit an einer anderen Stelle des Gebiets. Dann heißt es, sich zum Fischfang bereit zu machen und eines von 25 Pokémon zu schnappen, darunter etwa Karpador oder Schmerbe. Auf dem oberen Bildschirm sieht man dabei die Schatten der schwimmenden Beute; mit dem A-Knopf oder durch Berühren des Touchscreens wirft man die Angel aus. Sobald ein Taschenmonster anbeißt, zieht man seinen Fang durch wiederholtes Drücken des A-Knopfes an Land. Daraufhin erhält der Spieler eine Bewertung für das jeweilige Pokémon. Falls die erzielte Punktzahl hoch genug ist, nimmt der DS eine Verbindung mit der Highscore-Datenbank auf und der Spielername sowie die erreichte Bilanz werden in eine landesweite Bestenliste eingetragen. Nach Ausschalten des Handhelds wurde der Download von **Pokémon Tsuri Taikai DS** jedoch gelöscht – außerdem war das Spiel auf ein Zeitlimit von nur zwölf Stunden begrenzt, weswegen man bei der Jagd nach den Toprängen sehr schnell sein musste!

Info
Erschienen für: **Nintendo DS**
Entwickler **The Pokémon Company**
Hersteller: **Nintendo**
Erscheinungsjahr: **2008**

***Heißt übersetzt:** Pokémon Angel-Versammlung DS

POKÉMON BATTRIO*

Info
Erschienen für: **Spielhalle**
Entwickler:**Takara Tomy und AQ Interactive**
Hersteller: **Nintendo**
Erscheinungsjahr: **2007**

Im November 2007 erschien in Japan mit **Pokémon Battrio** der erste Spielautomat mit den berühmten Taschenmonstern. Spieler treten dabei in spannenden Kämpfen entweder alleine gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander an. Um sich den Sieg zu holen, verwendet der Zocker Pucks, welche die verschiedenen Pokémon darstellen. Diese kleinen, runden Scheiben schiebt man auf einem Spielfeld umher und attackiert mit ihnen die gegnerischen Figuren. Der Spielautomat erkennt die Bewegungen der Figuren auf dem Brett und stellt auf dem Bildschirm gleichzeitig das Geschehen in einer 3D-Ansicht dar. Der Fokus von **Pokémon Battrio** liegt klar auf dem Team-Kampf: So treten jeweils drei Taschenmonster gegeneinander an, wobei nicht etwa jedes Pokémon einen eigenen Energiebalken hat, sondern nur der Spieler eine einzige Lebensanzeige besitzt. Für 100 Yen (entspricht etwa 95 Cent) darf man sich in einen der ungefähr fünf Minuten dauernden Kämpfe stürzen. Wer sogar 600 Yen berappt, kann zusätzlich einen Speicherstick erwerben, der die Fortschritte festhält. Das Einfangen von Pokémon ist im Spiel übrigens nicht möglich, es geht einzig und alleine darum, siegreich aus den Begegnungen hervorzugehen.

***Heißt übersetzt:** Pokémon Kampf

Info
Erschienen für: **Game Boy Color**
Entwickler: **Hudson Soft**
Hersteller: **Nintendo**
Erscheinungsjahr: **2001**

POKÉMON CARD GB2: GR-DAN SANJOU!*

Bereits der Vorgänger für den Game Boy Color aus dem Jahr 1998 war eine gelungene Umsetzung des **Pokémon**-Sammelkartenspiels. Auch im zweiten Teil der Serie tritt der Spieler mit seinen Karten, von denen jeweils 60 in einem Deck zusammengestellt werden, in Duellen gegen zahlreiche Figuren oder einen menschlichen Gegner an. Anders als in den Ablegern der Hauptreihe ist es hier jedoch nicht möglich, Pokémon zu fangen, denn es geht lediglich um das Anhäufen, das Tauschen und den cleveren Einsatz der Karten im Kampf. Der Zocker begegnet in **Pokémon Card GB2** vielen bekannten Figuren aus dem ersten Teil wieder, allerdings findet die Handlung nicht mehr nur auf einer Insel statt, sondern erstreckt sich auf ein zweites Eiland. Im Gegensatz zum Vorgänger dreht sich außerdem vieles um die berühmte Gaunertruppe Team Rocket, der das Spiel auch seinen Namen verdankt. Alle Karten aus der Team-Rocket-Erweiterung des Trading-Card-Games sind enthalten! Dabei handelt es sich übrigens um die vierte Expansion des Sammelkartenspiels.

***Heißt übersetzt:** Pokémon Card GB2: Auftritt des Team Rocket!

POKÉMON AUF DEM HANDY

Pokémonsüchtige Japaner können sich auch jederzeit auf ihrem Handy mit den frechen Taschenmonstern beschäftigen. Wir zeigen euch, wie das genau funktioniert.

Pokémate

Niemand Geringeres als die Edel-Softwareschmiede Square Enix entwickelte diese Applikation für Mobiltelefone. Mit dem Programm chatten Benutzer mit ihren Freunden und versenden sogenannte Pokétoku-Sprachnachrichten. Doch das ist noch lange nicht alles, denn der Spieler kann auf seinem Handy außerdem auch Pokémon einfangen! Dazu erhält er beim ersten Start ein zufällig ausgewähltes Taschenmonster sowie zehn Pokébälle. Wenn man mehr als drei Pokémon dauerhaft auf seinem mobilen Telefon speichern will, wird eine monatliche Gebühr von 210 Yen (entspricht etwa 2,35 Euro) fällig. Im Gegensatz zu den Titeln der Hauptreihe kämpfen die Taschenmonster in dieser Anwendung nicht gegeneinander, erhalten also auch keine Erfahrungspunkte und leveln ihre Statuswerte nicht auf. Stattdessen kümmert sich der Handy-Besitzer um sie. Das Spiel ist mit Haustier-Simulationen wie **Tamagotchi** vergleichbar.

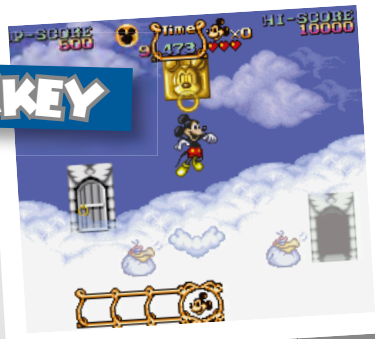
Pokémon Mobile System GB

Die **Pokémon Kristall**-Edition dürfte Fans auch hierzulande ein Begriff sein. Anders als in unseren Gefilden haben japanische Besitzer des Titels jedoch die Möglichkeit, ihren Game Boy Color mit einem Handy zu verbinden. In der japanischen Version von **Kristall** gab es in Dukatia City anstelle des Pokémon Centers ein größeres Gebäude namens Pokémon Kommunikationscenter, in dem man sich mithilfe einer Maschine über das Handy mit seinen Freunden verbinden konnte. Ein weiteres Gerät ermöglichte es, Neuigkeiten aus den gespeicherten Abenteuern von Spielern in ganz Japan nachzulesen. Weiterhin konnte in einem speziellen Event ein sogenannter GS-Ball abgestaubt werden. Mit diesem besonderen Gegenstand war es dem stolzen Besitzer möglich, im Kampf gegen ein Celebi auf Level 30 anzutreten. Zwar beendete Nintendo den Service offiziell im Dezember 2002, es ist jedoch sogar heute noch möglich, mit seinen Freunden über das System in Verbindung zu treten. Übrigens: Das Mobile System GB gab es in drei Varianten, passend für drei verschiedene Handy-Typen aus der Zeit. Man konnte über das Zubehör online gehen und Daten austauschen. Echte Multiplayer-Spiele waren jedoch nicht möglich, da weder die Bandbreite des Gerätes ausreichte noch die Kosten damals zumutbar gewesen wären.

DIE SPIELE MIT DER MICKY MAUS

Text | Anne Schmiedl Anlässlich der nahen Veröffentlichung von Disney Micky Epic rollen wir die Videospiel-Geschichte der weltbekannten Maus auf!

THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY



In **The Magical Quest Starring Mickey** aus dem Hause Capcom spielen der namensgebende Protagonist und seine Freunde mit einem Baseball. Hund Pluto jagt dem Ball hinterher und ist auf einmal spurlos verschwunden, weswegen sich Herrchen Micky auf die Suche nach seinem Vierbeiner macht. Um diese oscarreife Geschichte noch ein wenig aufzupeppen, spendierte Capcom dem Spiel zusätzlich Kater Karlo als bösartigen Herrscher, der das Land tyrannisiert. Wirre Story hin oder her, das Gameplay überzeugt bis heute: Ihr hüpft euch durch sechs unterschiedliche Levels und besiegt Gegner, indem ihr entweder auf ihre Köpfe springt oder sie mit Blöcken bewerft. Zusätzlich haltet ihr euch an lustigen Propeller-Früchten fest und erhebt euch hoch in die Lüfte. Aber Obacht: Das Spiel ist bockschwer, besonders das Fehlen einer Speicher- oder Passwort-Funktion sorgt für regelmäßigen Frust. **The Magical Quest** beinhaltet einen Mehrspielermodus, der sich jedoch als Mogelpackung erweist: Der zweite Spieler darf lediglich dann zum Controller greifen, wenn sein Vorgänger ein Leben verloren hat. Der Titel kam übrigens so gut an, dass Capcom noch zwei Fortsetzungen produzierte – Teil 1 bekam sogar eine Neuauflage auf dem Game Boy Advance spendiert. Diese erschien 2002 unter dem Namen **Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie Mouse**. Diesmal wurden sowohl Micky als auch seine Maus-Freundin Minni durch das Abenteuer geführt, wobei beide Figuren die exakt gleichen Fähigkeiten besaßen. In der Handheld-Fassung führte Capcom außerdem ein Speichersystem ein, damit man das Spiel nicht mehr in einem Aufwasch durchzocken musste.

INFO:
Erschienen für: **SNES, GBA**
Entwickler: **Capcom**
Hersteller: **Capcom**
Erscheinungsjahr: **1992**

MICKEY'S SAFARI IN LETTERLAND/ MICKEY'S ADVENTURES IN NUMBERLAND

Kindgerechte Lernspiele sollen nicht nur bloß Spaß machen, sondern im Idealfall auch einen erzieherischen Nutzen mit sich bringen. Fast alle großen Marken der Entertainment-Industrie haben sich bereits an solche Titel getraut: Zocker erlernten bereits 1983 mit **Donkey Kong Jr. Math** auf dem NES den richtigen Umgang mit Zahlen und in Japan durften Kinder im gleichen Jahr im Titel **Popeye no Eigo Asobi** (zu Deutsch: **Popeyes Englisch-Spiel**) Englisch mit dem Spinat essenden Seemann üben. 1993 beziehungsweise 1994 waren ganz besondere Jahre für solch pädagogische Spiele. **Mario's Time Machine** brachte lernfreudigen Spielern alles über die verschiedensten Epochen der menschlichen Geschichte bei – besonders erwähnenswert ist, dass dieser **Mario**-Titel der einzige ist, in dem der pfiffige Klempner komplette Dialogzeilen hatte. Disney tat es Nintendo gleich und so erschienen auch zwei Lernspiele mit der weltbekannten Micky Maus. In **Mickey's Safari in Letterland** erkundet der Spieler sechs verschiedene exotische Orte wie den Dschungel oder Ägypten und sucht dabei nach den 26 Buchstaben des Alphabets. Micky schnappt sich diese mittels eines Fangnetzes und hüpft dann bis zum Ende des jeweiligen Levels, um sie schließlich in seinem Museum aufzubewahren. **Mickey's Adventures in Numberland** setzt diese Gameplay-Idee ganz ähnlich fort: Diesmal beschafft Micky die gestohlenen Gussformen der Zahlen 1 bis 9 wieder. An vier unterschiedlichen Schauplätzen sind mehrere Nummern versteckt und nur wenn der Spieler unter ihnen die angegebene findet, kann er nach Beendigung des jeweiligen Areals eine Zahlenreihe fortsetzen und so die Pressform zurückbringen.

INFO:
Erschienen für: **NES**
Entwickler: **Beam Software**
Hersteller: **Hi Tech Expressions**
Erscheinungsjahr: **1993/1994**

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Erneut muss eine Entführung von Mickys Hund Pluto für die papierdünne Geschichte eines Videospiels herhalten. Die Maus mit den roten Hosen lässt sich das natürlich nicht gefallen und macht sich mitsamt ihrer hilfsbereiten Freunde auf, das glücklose Haustier zu retten – und zwar in Rennautos. Zu Beginn steuert ihr sechs verfügbare Figuren durch die unterschiedlichen Spielmodi, zur Auswahl stehen Micky, Minni, Goofy, Karlo, Daisy und Donald. Später schaltet ihr dann vier weitere Rennfahrer frei. Genau wie andere Fun-Racer bietet auch **Mickey's Speedway USA** jede Menge Extra-Items. Dafür sammelt ihr während der Rennen Behälter ein, die jeweils einen zufälligen Gegenstand enthalten. Ihr behindert damit entweder eure Mitspieler, indem ihr beispielsweise einen Baseball schleudert, oder aber ihr verwendet Power-ups, die euch einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub verleihen. Trotz der starken Disney-Lizenz kam das Spiel bei den Käufern nicht so gut an wie die Genre-Konkurrenz – sowohl **Diddy Kong Racing** als auch **Mario Kart 64** staubten weitaus höhere internationale Wertungen ab als Mickys Rennspiel. Das mag vor allem am unspektakulären Leveldesign liegen, worin die Entwickler eigentlich mehr Erfahrung gehabt hätten müssen: Interessanterweise zeichnet Rareware nämlich auch für den bereits erwähnten Fun-Racer **Diddy Kong Racing** verantwortlich – und der macht so ziemlich alles richtig, was ein guter Vertreter des Genres beinhalten muss. Der Grund für den Leistungsabfall liegt wohl vor allem darin begründet, dass die Entwickler von Rareware schlicht und ergreifend wenig Lust hatten, **Mickey's Speedway USA** zu programmieren, was man dem fertigen Titel leider auch anmerkt.

Info:
Erschienen für: **N64**
Entwickler: **Rareware**
Hersteller: **Nintendo**
Erscheinungsjahr: **2000**

WARUM FLOPPTE MICKY IN VIDEOGAMES?

Egal auf welcher Konsole, egal zu welcher Zeit: Micky Maus-Spiele schafften es in der Vergangenheit irgendwie niemals wirklich, die Zockergemeinde zu begeistern. Woran das liegt, verraten wir euch in diesem Kasten.

SPIELERISCH 08/15

Die Spiele um Disneys berühmten Helden bewegen sich meist schlichtweg in der Mittelklasse. Auch wenn sie keine unerträglichen Gurken sind, einen Oscar werden sie auf keinen Fall abstauben. Das Gameplay der jeweiligen **Micky**-Titel fand sich so auch in unzähligen anderen Spielen, auf innovative Ideen hofften Zocker vergebens.

ZU KINDISCH

Lernspiele wie **Mickey's Safari in Letterland** oder **Mickey's Adventures in Numberland** richten sich vor allem an ein extrem junges Publikum – und auch die anderen Micky-Videospiele erwecken tendenziell eher bei Kindern Interesse. Die Zielgruppe ist damit von vornherein stark eingeschränkt, was großen kommerziellen Erfolg erschwert.

STARKER KONKURRENZDRUCK

Die Disney-Lizenz sollte eigentlich für sich sprechen – schließlich ist Micky Maus eine der beliebtesten Zeichentrick-Figuren der Welt! Doch ein Problem stellt sich Videospiele-Titeln rund um den Nager-Protagonisten: Wahre Nintendo-Fans bleiben einfach lieber bei Spielen mit dem sympathischen Klempner Mario.

IM SUMPF DER BELANGLOSIGKEIT

Nun sind wir doch mal ehrlich: Jedes **Micky**-Spiel langweilt den Zocker mit einer absolut sinnlosen, geradezu an den Haaren herbeigezogenen, öden Geschichte. In vielen Titeln wiederholen sich zudem die abstrusen Story-Elemente, denn ständig gerät Hund Pluto in irgendeinen Schlamassel, aus dem Held Micky ihn wieder rettet.

MEHR ALS NUR EIN SPIEL

Text | Lukas Schmid **Was ist besser als ein neues Videospiel? Richtig: viele Spiele zum Preis von einem! Anlässlich der Veröffentlichung der Super Mario Collection in Japan präsentieren wir die besten Spielesammlungen der Nintendo-Geschichte.**

Super Mario All-Stars

Erscheinungsjahr: 1993 | Plattform: Super Nintendo

Natürlich darf anlässlich der Wii-Veröffentlichung von **Super Mario All-Stars** (unter dem Namen **Super Mario Collection**) auch das Original für das Super Nintendo nicht in unserer Auflistung fehlen. Die 1993 erschienene Sammlung enthält alle drei **Super Mario Bros.**-Teile für das NES sowie die zum damaligen Zeitpunkt nicht in Europa und Amerika erhältliche japanische Version von **Super Mario Bros. 2**. Das Besondere: Die Spiele wurden nicht einfach 1:1 für das technisch wesentlich stärkere SNES umgesetzt, sondern erhielten signifikante grafische sowie ein paar spielerische Verbesserungen. So wurde etwa das Speichersystem überarbeitet, welches euch das Spiel nun an bestimmten Checkpoints sichern lässt, anstatt euch im Falle eines Ablebens an den Beginn des Abenteuers zurückzuversetzen. Während diese Version der Sammlung im Laden erhältlich war, bekamen Spieler, die sich für ein Super Nintendo-Bundle entschieden, ein ganz besonderes Schmankerl spendiert: Zusätzlich zu **All-Stars** befand sich auf dem Modul **Super Mario World**, das als erstes Spiel der Reihe exklusiv für das SNES entwickelt wurde.

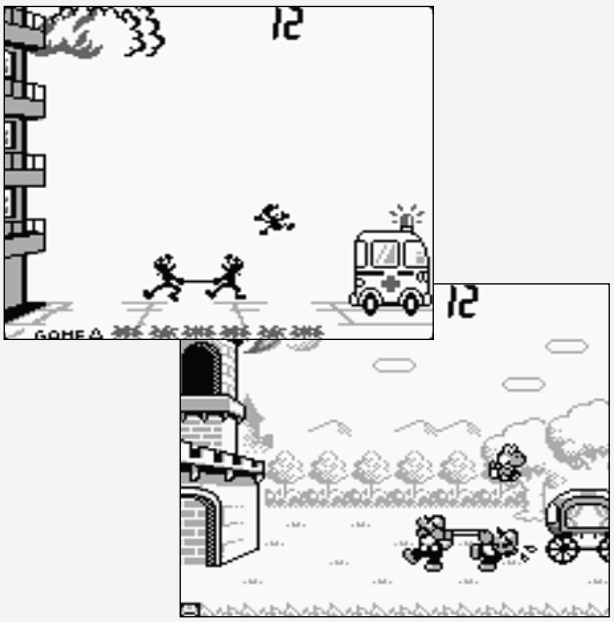
Für dieses seltene SNES-Modul berappt man heute knapp 40 Euro.

„Wer sich für ein Super-Nintendo-Bundle entschied, bekam ein ganz besonderes Schmankerl spendiert."

Game & Watch Gallery

Erscheinungsjahr: 1997 | Plattform: Game Boy

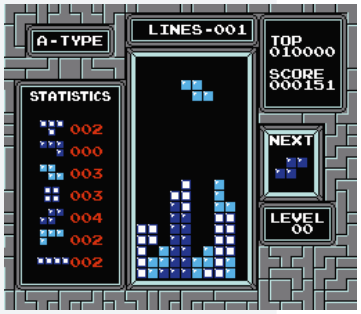
Die **Game & Watch Collection** für den Nintendo DS lässt ältere Zocker nostalgisch werden: Diese Spielesammlung vereint die drei **Game & Watch**-Klassiker **Donkey Kong**, **Green House** und **Oil Panic** auf einem Modul und ist nur für Nintendo-Club-Mitglieder über den Sternekatalog zu erstehen. In Amerika ist vor Kurzem, ebenfalls clubexklusiv, der zweite Teil erschienen, die Ursprünge dieser Sammlungen gehen aber wesentlich weiter zurück: Schon 1997 kam die **Game & Watch Gallery** für den Ur-Game-Boy auf den Markt, die vier Spiele enthielt. Neben den Originalspielen, in denen ihr Mr. Game & Watch steuert, befanden sich jedoch zusätzlich überarbeitete Versionen der Minispiele auf dem Modul, in denen stattdessen Mario, Luigi und Co. ihr Können beweisen durften. Es folgten zwei Fortsetzungen für den Game Boy und den Game Boy Color, die das Konzept fortführten, jedoch die Anzahl an verfügbaren Titeln erhöhten, sowie im Jahr 2002 mit **Game & Watch Advance** der erste und einzige Ableger für den Game Boy Advance, der mit knapp 20 enthaltenen Spielen den mit Abstand größten Umfang aller Serienteile bot.



3 in 1: Super Mario Bros./Nintendo World Cup/Tetris

Erscheinungsjahr: 1991 | Plattform: Nintendo Entertainment System

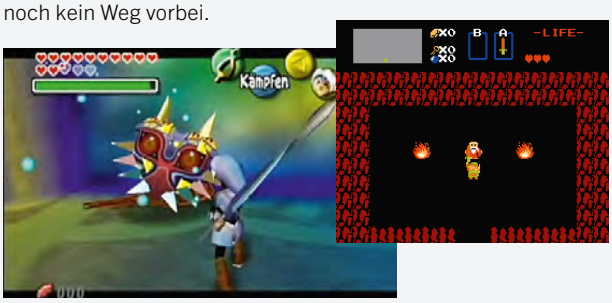
Wer sich entscheidet, **Super Mario All-Stars** zu spielen, bekommt die Bewohner des Pilzkönigreiches pur serviert. Es gibt jedoch auch einige Spielesammlungen, in denen sich Mario, Luigi, Peach und Co. den Platz auf dem Modul mit anderen Spielen teilen mussten. So geschehen bei dieser Collection, die 1991 erschien und neben **Super Mario Bros.** auch den Klötzchen-Klassiker **Tetris** und das Kult-Fußballspiel **Nintendo World Cup** enthält. Wie so viele der Sammlungen auf diesen Seiten war auch diese hier nicht frei im Handel erhältlich, sondern nur in zwei verschiedenen Bundles: Das erste enthielt lediglich zwei Controller, die zweite Variante satte vier Controller mit dazu passendem Vier-Spieler-Adapter. Während das Dreier-Set **Super Mario Bros./Nintendo World Cup/Tetris** nur in Europa erschien, bekam auch Amerika sein exklusives Bundle spendiert. Neben dem obligatorischen **Super Mario Bros.** enthielt es die NES-Games **Duck Hunt** (inklusive Zapper) und **World Class Track Meet** (inklusive des Power Pads, eines frühen Vorläufers der Tanzmatte, wie wir sie heute kennen).



Zelda Collector's Edition

Erscheinungsjahr: 2003 | Plattform: GameCube

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir euch die **Zelda Collector's Edition** im Rahmen unserer Reportage über seltene Nintendo-Titel näher vor. Trotzdem darf sie, wenn es um Nintendo-Spiele-Sammlungen geht, nicht fehlen. Schließlich beinhaltet keine andere GameCube-Disc dermaßen viel **Zelda**-Spaß wie diese hier! Kaufen konnte man die Sammlung entweder im Bundle mit dem GameCube und **Mario Kart: Double Dash!!** oder, wie auch die **Game & Watch Collection**, über den Sternekatalog des Club Nintendo. Neben einer kurzen Demo zu **The Legend of Zelda: The Wind Waker** und einem schön gemachten Video, das einen Überblick über sämtliche **Zelda**-Spiele gab, sowie einer Auswahl an Vorschauen zu damals aktuellen Titeln begeisterten vor allem die enthaltenen Vollversionen die Fans. Enthalten sind **The Legend of Zelda**, **Zelda II: The Adventure of Link** sowie die N64-Meisterwerke **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** und sorgen für zig Stunden Spielspaß und etliche lange Tage vor dem heimischen Fernsehgerät. Zwar sind die N64-**Zeldas** nicht optimal emuliert und müssen mit dem einen oder anderen Sound-Aussetzer kämpfen, für Sammler führt an dieser Collection dennoch kein Weg vorbei.



NES Classics

Erscheinungsjahr: 2004 | Plattform: Game Boy Advance

Es war eigentlich nur als kleiner Service für langjährige Nintendo-Fans zum 20. Jubiläum des Famicom (das ist der Name des NES in Japan) gedacht: Der japanische Videospielkonzern veröffentlichte eine Auswahl von acht NES-Spieleperlen, darunter **Super Mario Bros.**, **The Legend of Zelda** und **Ice Climber** für den Game Boy Advance und nannte das Ergebnis **NES Classics**. Der Erfolg war unerwartet groß und so erweiterte Nintendo die Zahl an verfügbaren Titeln schon bald um vier weitere Spiele – zumindest in unseren Gefilden, in Japan wuchs die Menge an veröffentlichten Games sogar auf 30 Stück an. Über den Club Nintendo konnte man sich – genügend Sterne vorausgesetzt – ein besonderes Schmankerl sichern: Auf diese Weise erhielt man die ersten acht Spiele der Reihe, verpackt in einer edlen, roten Box und mit beiliegendem Zertifikat. Die Auflage dieser Edition war übrigens so gering, dass Sammler auf Auktionsseiten im Internet inzwischen gut und gerne ein paar hundert Euro für ein Exemplar hinlegen.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

METROID OTHER M

Wii – Alle Extras aus Other M!

Metroid: Other M ist ein Action-Adventure-Feuerwerk der Extraklasse. Wer jedoch einfach durch das Abenteuer rennt, ohne die vielen Geheimnisse des Spiels zu erforschen, dem entgehen eine Menge versteckter Inhalte, die jeder echte **Metroid**-Fan gesehen haben muss! Wir verraten euch, wie ihr die volle Ladung Spielspaß aus Samus Arans neuestem Wii-Auftritt herausholen und die diversen Zusatzinhalte des Meisterwerks freischalten könnt!

Hard-Modus freischalten
Spielt das Spiel mit 100 % der Items durch.

Theater-Modus freischalten
Spielt das Spiel einmal komplett durch.

Theater-Modus – Kapitel 1-26 freischalten
Besiegt den letzten Boss des Spiels.

Theater-Modus – Kapitel 27-30 freischalten
Spielt das Spiel komplett durch.

Galerie freischalten
Spielt das Spiel einmal komplett durch.

Galerie – Seiten 1-4 freischalten
Besiegt den letzten Boss im Spiel.

Galerie – Seiten 5-7
Spielt das Spiel komplett durch.

Galerie – Seite 8
Spielt das Spiel mit 100 % der Items durch.

Alternative Musik im Titelbildschirm
Besiegt den geheimen Endgegner, um im Menü eine andere Musik zu hören.

So schaltet ihr das geheime Ende frei!
Nachdem ihr den finalen Endgegner besiegt habt, ist noch lange nicht Schluss mit **Other M**! Südlich des Hauptaufzugs könnt ihr einen weiteren, geheimen Boss entdecken, der Fans der **Metroid**-Serie bekannt vorkommen dürfte. Mehr möchten wir nicht verraten … Besiegt auch diesen Gegner, um den geheimen Abspann des Action-Krachers zu sehen!

BEN 10: VILGAX ATTACKS

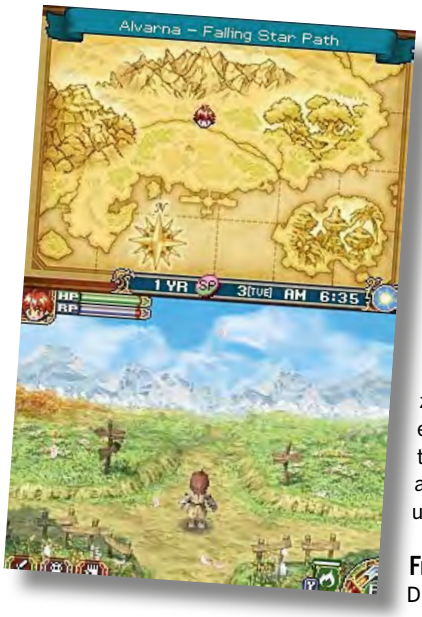
Wii – Diese Cheats versorgen euch mit Unverwundbarkeit, unendlich Energie und mehr.

Auch ein Superheld, der sich in zehn verschiedene Außerirdische verwandeln kann, braucht ab und an einmal Hilfe. Mit unseren Cheats wird der Kampf gegen den bösen Vilgax gleich um einiges einfacher! Pausiert das Spiel und gebt die Codes im Cheatmenü ein, um sie zu aktivieren.

Code	Effekt
XIsmoothy	Big Smoothy freischalten
Herotime	Volle Upgrades
Everythingproof	Unverwundbarkeit
Portal	Lässt euch das aktuelle Level überspringen
Hud	Wechselt die Anzeigen für Gesundheit und Energie
Generator	Unendlich Alien-Energie
Primus	Schaltet alle zehn Aliens wieder frei, nachdem Ben sie verloren hat

RUNE FACTORY 2
A FANTASY HARVEST MOON

DS – Das Leben als Farmer ist hart – unsere Tipps machen es etwas einfacher.



Die **Rune Factory**-Ableger haben die **Harvest Moon**-Serie neu interpretiert. Sie sind als eine Mischung aus tiefgründigem Rollenspiel mit Dungeon-Crawling-Elementen und dem klassischen Farmer-Gameplay zu verstehen. Natürlich gibt es auch im zweiten Teil für den Nintendo-Handheld eine Menge freizuschalten und zu entdecken. Wir verraten euch, wie ihr geheime Kostüme freischaltet, schnell an eine Menge Geld gelangt und vieles mehr.

Freischaltbare Kostüme

Die Kostüme erhaltet ihr erst in der zweiten Generation. Geht dann einfach zum Schneider im zweiten Stock des Hauses.

Monster-Kostüm:
Gewinnt den Monster-Bändigungs-Wettbewerb.
Attraktive Rüstung:
Gewinnt den Abenteuer-Wettbewerb.
Glitzernder Anzug:
Gewinnt den Minenarbeiter-Wettbewerb.

Leicht verdientes Geld

Um Geldvorräte schnell und einfach aufzuladen, begebt euch (sobald ihr die zweite Generation erreicht habt) zwischen 12.00 und 13.50 Uhr in den Workshop, wo euch Douglas euer Jausenpaket überreicht. Ab und an erhaltet ihr dabei das ultimative Curry, welches ihr für stolze 3.000 g verkaufen könnt. Dieser Trick funktioniert jeden Tag – außer in den Ferien.

Kalender-Events

An folgenden Tagen könnt ihr euch auf besondere Veranstaltungen freuen:

Frühling

1. Frühling: Neujahrstag
2. Frühling: Douglas' Geburtstag
5. Frühling: Barretts Geburtstag
9. Frühling: Yues Geburtstag
13. Frühling: Blumenfest
16. Frühling: Julias Geburtstag
21. Frühling: Natalies Geburtstag
25. Frühling: Ess-Wettbewerb
27. Frühling: Byrons Geburtstag

Sommer

1. Sommer: Erster Sommertag
7. Sommer:
Monster-Bändigungs-Wettbewerb
9. Sommer: Manas Geburtstag
12. Sommer: Cecilias Geburtstag
15. Sommer: Cammys Geburtstag
19. Sommer: Tanzfest
23. Sommer: Jakes Geburtstag
25. Sommer: Fisch-Wettbewerb
28. Sommer: Alicias Geburtstag

Herbst

1. Herbst: Abenteuer-Wettbewerb
6. Herbst: Max' Geburtstag
8. Herbst: Rays Geburtstag
13. Herbst: Erntefest
15. Herbst: Gordons Geburtstag
21. Herbst: Egans Geburtstag
25. Herbst: Monster-Wettbewerb
27. Herbst: Rosalindas Geburtstag

Winter:

2. Winter: Dorothys Geburtstag
7. Winter:
Sternschnuppen-Festivall
10. Winter: Hermans Geburtstag
19. Winter:
Minenarbeiter-Wettbewerb
21. Winter: Tanyas Geburtstag
25. Winter: Roys Geburtstag
30. Winter: Silvester

ICH – EINFACH UNVERBESSERLICH

Der Animationsfilm **Ich – einfach unverbesserlich** des Produzenten der **Ice Age**-Filme begeistert zurzeit im Kino vor allem die jüngeren Zuschauer. Natürlich darf auch das entsprechende Spiel zum Film nicht fehlen. Für die DS-Version haben wir einen netten, kleinen Cheat für euch parat: Drückt im Modus-Auswahlbildschirm „Select" und gebt anschließend folgende Tastenkombination ein: **B**, **L**, **A**, **B**, **B**, **Y**. Dadurch schaltet ihr den Bonuslevel „Mädchenzimmer" bei.

METROID: OTHER M – DER BOSS-GUIDE

Text | Lukas Schmid, Peter Bathge

Ihr hängt bei einem der zahlreichen knackigen Endgegnern in Samus' neuem Abenteuer fest und wisst nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Boss-Guide besiegt ihr jeden Bösewicht im Spiel!

KÄFERMONSTER

Die Schwachstelle des Monsters ist das Auge am Kopf. Sobald ihr Raketen einsetzen könnt, schießt ihr mit einer auf das Auge des Boss-Gegners. Wenn er von den Soldaten vereist wurde, feuert ihr eine weitere Rakete ab. Wiederholt diesen Vorgang dreimal, um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen.

CHAMÄLEON

Aus der Ego-Perspektive feuert ihr eine Rakete auf den Gegner ab, damit er sichtbar wird. Seinen Gift-Attacken weicht ihr durch Sprünge aus. Sobald der Boss am Boden liegt, attackiert ihr ihn entweder mit einer weiteren Rakete oder mit einem aufgeladenen Finishing Move. Wiederholt diese Prozedur mehrmals.

INSEKTENSCHWARM

Heizt den kleinen Biestern mit dem Mehrfachschuss ein! Nach mehreren Angriffsrunden feuert ihr mit Raketen auf die geöffneten Blüten. Aber aufgepasst: Schon nach kurzer Zeit schließen sie sich wieder. Sobald die Königin sich zeigt, erledigt ihr sie mit ein paar gut platzierten Raketen.

BAUMMONSTER

Schießt mit Raketen oder Charge Beams auf die orangefarbene Schwachstelle des Gegners, die sich auf dessen Bauch oder Rücken befindet. Um ihn am Rücken zu treffen, müsst ihr nicht auf die Plattformen klettern: Mit Raketen ist sie auch vom Boden aus erreichbar. Im Schutz der Bäume ladet ihr eure Vorräte wieder auf.

MECHANISCHE KRABBE

Weicht den Ramm-Attacken des Gegners aus und wehrt die kleinen Larven ab, die er auf euch loslässt. Sobald er seinen verwundbaren Bauch zeigt, feuert ihr eine Rakete oder einen Charge Beam ab und greift ihn mit einem Finishing Move an. Den Wurm besiegt ihr anschließend mit einer normalen Beam-Attacke.

VULKANDRACHE

Über die Wisch-Attacke des Gegners springt ihr einfach hinweg; den Feuerbällen entgeht ihr durch Weglaufen oder Ausweich-Moves. Feuert mit Charge Beams auf den Hals der Bestie und schießt die eingefrorene Stelle anschließend mit einer Rakete ab. In der zweiten Angriffsphase helfen euch die Markierungen am Boden, feindliche Angriffe vorauszusehen. Sobald der Arm des Monsters im Boden feststeckt, vereist ihr ihn mit einem Beam, rennt auf den Kopf des Monsters und versetzt ihm einen Finishing Move. Wiederholt diesen Vorgang dreimal.

ELEKTROECHSE

Weicht den Energiebällen aus und feuert mehrere Charge Beams auf die Echse ab. Sobald sie orangefarben leuchtet, greift ihr mit Raketen an. Weicht unbedingt ihrer Sprung-Attacke aus, denn sie fügt euch einiges an Schaden zu. Sobald der Gegner am Boden liegt, erledigt ihr ihn mit einem Finishing Move.

LADEROBOTER

Sämtlichen Attacken des Gegners entgeht ihr mit Ausweich-Moves. Der rote Laserstrahl des Roboters zeigt an, wo er demnächst angreift. Setzt ihm so lange mit dem Charge Beam zu, bis einer der Arme gefriert, und feuert dann eine Rakete ab. Beim zweiten Arm geht ihr genauso vor. Sobald der Gegner die Form wechselt, konzentriert ihr euren Beam auf die Räder an seiner Hinterseite und attackiert mit einem Finishing Move das Kühlsystem, das er ausfährt, sobald ihr ihm genug Schaden zugefügt habt.

LAVAWURM

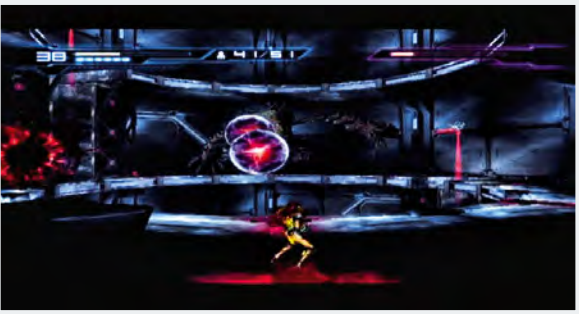
Sobald die Bestie das Maul öffnet, feuert ihr mit dem Grapple Beam auf den Haken in ihrem Rachen. Zieht den Wurm hervor und feuert auf den Schwachpunkt am Hals des Monsters. Den Lavabrocken weicht ihr aus, indem ihr auf die hellen Stellen am Boden achtet. Wiederholt die Attacke. Wenn der Gegner euch zu rammen versucht, weicht ihr aus und feuert anschließend erneut auf seinen Hals.

RIDLEY

Solange Ridley am Boden ist, entkommt ihr seinen Angriffen mittels Bewegungen; der von oben anrollenden Feuerwalze entgeht ihr durch Sprünge. Vorsicht vor seinem Schwanz-Angriff und der Druckwelle bei der Landung! Sobald Ridley fliegt, greift ihr ihn mit dem Charge Beam an. Wenn er am Boden ist, verhaltet ihr euch defensiv. Den schwarzen Panzer des Gegners zerstört ihr mit einer Super-Rakete.

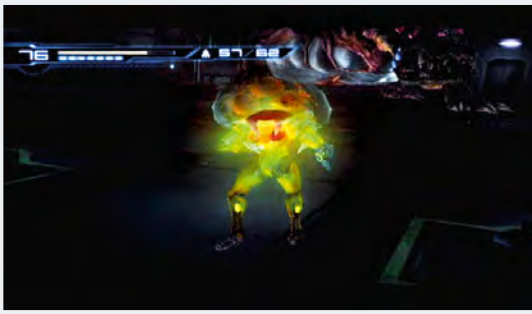
FLIEGENDER ROBOTER

Den zielsuchenden Geschossen entgeht ihr durch Ausweich-Moves, während ihr über die Laserstrahlen hinwegspringt. Entgeht den Rammattacken, indem ihr euch in die kleine Nische eine Ebene tiefer zurückzieht. Friert den Schwanz des Feindes durch Charge Beams ein und feuert eine Super-Rakete auf seinen Kopf. Vereist den Gegner ein weiteres Mal und erledigt ihn mit Super-Raketen. Kurz darauf tretet ihr ein weiteres Mal gegen den Roboter an. Behaltet eure Taktik bei – weicht lediglich seinen Energiebällen aus.



METROID-KÖNIGIN

Friert die angreifenden Metroids ein und vernichtet sie mit Super-Raketen. Wenn sie euch erwischen, schüttelt sie mittels Bomben ab. Vergesst nicht, gleichzeitig den Rammattacken der Königin auszuweichen! Sobald alle Gegner besiegt sind, konzentriert ihr euch auf den Boss. Haltet euch seitlich von ihm, um seinen Schüssen auszuweichen, und feuert mit Super-Raketen auf die Kristalle am Kopf. Nach der Zwischensequenz feuert ihr mit Charge Beams auf den Bauch des Monsters. Sobald es das Maul öffnet, schießt ihr einen Grapple Beam hinein und zieht euch in seinen Magen, wo ihr eine Power-Bombe legt.



GEHEIMER BOSS: PHANTOM

Die fliegenden Hände besiegt ihr mit Finishing Moves und feuert danach mit Charge Beams auf das große Auge des Feindes. Den Energiegeschossen entkommt ihr durch gut abgestimmte Ausweich-Moves – über die Tentakel des Phantoms springt ihr einfach hinweg. Nach nur wenigen Minuten ist auch dieser relativ einfache Geheimgegner besiegt. Gratulation, ihr habt sämtlichen Gegnern in **Metroid: Other M** den Garaus gemacht!

PROFESSOR LAYTON
UND DIE VERLORENE ZUKUNFT
DER RÄTSEL-KNACKER

Text | Anne Schmiedl

DS – Dank unserer Komplettlösung knackt ihr mühelos alle Rätsel des neuesten Professor-Layton-Abenteuers!

Im Folgenden präsentieren wir euch die Komplettlösung zu allen 153 Knobeleien der Hauptgeschichte sowie zu den drei Rätsel-Wettkämpfen von **Professor Layton und die verlorene Zukunft**. Unsere Lösung orientiert sich dabei an der amerikanischen Version des Titels und sollte zu großen Teilen der deutschen Variante des neuesten **Professor Layton**-Ablegers entsprechen. Falls ihr trotzdem mal einen Unterschied zwischen unserer Lösungshilfe und eurer deutschen Version des Spiels entdecken solltet: Nicht verzagen, denn in der nächsten Ausgabe der N-ZONE stellen wir euch dann genau diese abgeänderten Rätsel vor.

DIE 153 REGULÄREN RÄTSEL

Rätsel 001

Nur der Tisch mit der roten Blume und dem roten Tischtuch erfüllt die Voraussetzungen.

Rätsel 002

Die Uhrzeiten sind Richtungsangaben. Befolgt ihr diese, landet ihr dort, wo der Buchstabe „H“ steht.

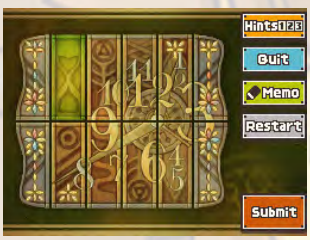
Rätsel 003

Antwort E ist richtig: Ihr müsst den Bus um 12:00 Uhr nehmen, der Heimweg wäre dann übrigens der Bus um 5:00 Uhr früh.

Rätsel 004

Sie brauchen insgesamt drei Minuten, um alle Kisten nach oben zu tragen.

Rätsel 005



Das zweite Feld von links in der oberen Reihe zeigt die Figur einer Sanduhr und ist damit die richtige Lösung.

Rätsel 006

Wer genau nachzählt, bemerkt, dass 10 die richtige Antwort ist.

Rätsel 007

Wer die Position des Stundenzeigers betrachtet, weiß, dass die richtige Eingabe 06:00 Uhr ist.

Rätsel 008

Die Antwort ist 12 Uhr, denn nur dann stehen die beiden Zeiger auf der gleichen Stelle.

Rätsel 009

Mit dem Zahnrad B liegt ihr vollkommen richtig.

Rätsel 010

Wer fleißig kombiniert, kommt auf den Freitag als Lösung.

Rätsel 011

Zunächst dreht ihr das blaue Puzzleteil einmal nach links und platziert es ganz rechts unten in die Ecke, direkt links daneben gehört der gelbe Block. Diesen spiegelt ihr zunächst einmal und wendet ihn dann einmal nach links. Auf der rechten Seite legt ihr über das blaue Puzzleteil das rote Bauteil, das ihr spiegelverkehrt zur Originalposition einsetzen müsst. Nun dreht ihr nur noch das lila Puzzleteil einmal nach links und legt es an den oberen Rand des Zylinders an. Der Platz für den kleinen, grünen Block bleibt übrig!

So sollte der fertige Zylinder aussehen:

Rätsel 012

Wenn ihr die Zahlen den Pfeilen entsprechend anordnet, erhaltet ihr folgendes Ergebnis: 3+412=5. Das stimmt so natürlich noch nicht, dreht ihr jedoch die 1 einmal zur Seite um, wird daraus ein Minus und es ergibt sich folgende Gleichung: 3+4-2=5.

Rätsel 013

Hier lautet die richtige Antwort C.

Rätsel 014

Der Bahnhof befindet sich am grünen Fleck ganz links oben.

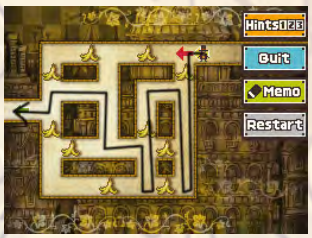
Rätsel 015

Die größtmögliche Anzahl an Streichholzschachteln beträgt 21.

Rätsel 016

Bei diesem Rätsel ist der korrekte Tag der Sonntag.

Rätsel 017
Auch wenn die Notiz aussieht wie RHB, handelt es sich eigentlich um die ziemlich unsauber geschriebene Gleichung „121 – 113 =“. Damit lautet die richtige Antwort 8.

Rätsel 018


Tretet zuerst auf die Bananenschale unterhalb von Layton. Dadurch rutscht ihr bis in die untere rechte Ecke. Lauft nun den Weg, den ihr entlanggekommen seid, wieder hinauf. Allerdings müsst ihr an der Abzweigung, an der keine Bananenschale liegt, links abbiegen! Schlagt diesen Weg ein, lauft nach unten und tretet erneut auf eine Bananenschale. Ihr rutscht erneut bis gegen die untere Wand, befindet euch diesmal jedoch links von der rechten, unteren Bananenschale. Von hier aus könnt ihr den Weg bis zum Ausgang ohne Probleme passieren, da keine Bananenschalen mehr euren Pfad blockieren.

Rätsel 019
Wer richtig zählt, kommt auf die Lösung: Es gibt insgesamt 15 verschiedene Möglichkeiten.

Rätsel 020
Die Lösung dieses Rätsels lautet Raum 63.

Rätsel 021

Stellt euch zunächst die Flasche als fünf kleine Quadrate vor. Der Strich sollte dann am linken, unteren Eck des obersten Quadrats beginnen und bis zum rechten, unteren Eck des ganz rechten Quadrats führen.

Rätsel 022

Kreist das weiße, rundliche Objekt ganz unten im Magen ein.

Rätsel 023
Wenn ihr den goldenen Schlüssel so dreht, dass er auf dem Kopf liegt, und ihn unter dem blauen Schlüssel platziert, ist in den Schlüsselbärten die Zahl 47 zu lesen.

Rätsel 024

Vom Startpunkt aus geht ihr zunächst ein Feld nach unten, dann zwei Felder nach rechts. Dann geht's zweimal nach unten, zweimal nach links, dann wiederum zwei Felder nach unten. Nun solltet ihr euch in der ganz linken unteren Ecke befinden. Von hier aus bewegt ihr euch dreimal nach rechts, dann ein Feld nach oben. Abschließend geht es noch zwei Felder nach rechts.

Rätsel 025
Wer korrekt rechnet, findet schnell heraus, dass es insgesamt fünf Stunden dauert.

Rätsel 026
Die drei Figuren sind alle Spiegelungen des Buchstaben P.

Rätsel 027

Um dieses Rätsel zu lösen, müsst ihr die orangefarbenen Karten einkreisen, die der Mann mit dem orangefarbenen Hut in der Hand hält.

Rätsel 028
Das Bauteil ganz rechts unten müsst ihr einmal nach rechts drehen und dann an die ganz linke Stelle des Feldes setzen. Das Puzzle-Stück ganz links unten dreht ihr um 180 Grad und setzt es an die oberste, freie Fläche an. Zwischen die beiden bereits platzierten Bausteine passt das obere, mittlere Teil, sobald ihr es einmal nach links gedreht habt. Das rechte, obere Bauteil wendet ihr ebenfalls einmal nach links und setzt es an die ganz rechte, noch freie Stelle. Nun wendet ihr das untere, mittlere Puzzle-Stück um 180 Grad und platziert es rechts unten im Baukasten. Das obere, linke Bauteil sollte nun als Letztes übrig sein. Wendet es einmal nach rechts und setzt es an die letzte freie Stelle.

So sieht die Lösung aus:

Rätsel 029

Bei diesem Rätsel geht es nicht darum, dass die Räume die gleiche Größe haben, sondern darum, dass sie die gleiche Form haben. Um das zu schaffen, benötigt ihr fünf Seile. Zunächst zieht ihr eine Linie vom unteren, zweiten Pfosten von links geradeaus nach oben bis zum übernächsten Pfosten. Von dort aus spannt ihr ein Seil geradeaus nach links bis zum Ende des Feldes. Die gleiche Figur bildet ihr nun gespiegelt in der rechten oberen Ecke des Brettes. Sobald ihr mit der fünften Linie die Spitzen der beiden Figuren verbunden habt, ist das Rätsel gelöst.

Rätsel 030
Es dauert vier Minuten, um alle Kekse zu essen.

Rätsel 031
Der Junge B lügt, da es nicht möglich ist, neun Paare nacheinander zu erhalten, sonst würde er auch das zehnte erhalten.

Rätsel 032
Die Lanze des Ritters C wurde vor dem Bild repariert. Sie ist nicht völlig gerade.

Rätsel 033
Die geringstmögliche Anzahl an Geschwistern ist sechs.

Rätsel 034
Die Lösung der Gleichung ist 505, was auf einem Taschenrechner wie der Hilferuf SOS aussieht.

Rätsel 035
Der korrekte Pfad ist der Tunnel C.

Rätsel 036
Die gesuchte Anzahl lautet 9.

Rätsel 037
Nur Weg C bringt den Kater zu seiner Geliebten.

Rätsel 038

Dieses Rätsel wirkt schwieriger, als es eigentlich ist. Ihr müsst nur drei verschiedene Blöcke bewegen, um das Juwel zum Ziel zu bringen: Den roten Block rechts oben, den hellblau umrandeten Block direkt darunter und den grauen Block in der Mitte des Feldes. Der Rest bleibt einfach an seinem Platz.

Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
Grau	1x nach oben
Rot	1x nach oben
Hellblau	1x nach oben
Juwel	2x nach oben
Juwel	2x nach rechts
Juwel	1x nach unten

Zwischenstand:

Hellblau	1x nach unten
Hellblau	2x nach links
Rot	1x nach links
Juwel	1x nach oben
Juwel	1x nach rechts
Juwel	3x nach oben

Zwischenstand:

Hellblau	2x nach rechts
Grau	1x nach unten
Rot	1x nach unten
Juwel	3x nach links
Juwel	1x nach oben

Rätsel 039

Der Junge mit dem Buchstaben C trägt den Mantel von D.

Rätsel 040

Damit die beiden Gleichungen aufgehen, müsst ihr die Nummern 5, 1, 3 und 2 einsetzen. Die Reihenfolge kann verändert werden, jedoch müssen die Zahlen 5 und 1 sowie die Zahlen 3 und 2 jeweils zusammen auf einer Seite des Gleichheitszeichens stehen.

Rätsel 041

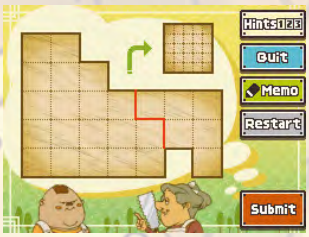
Die korrekte Antwort lautet B.

Rätsel 042

Dreht das lilafarbene Puzzleteil zweimal nach rechts und platziert es ganz unten rechts in die Ecke des Schlüssels. Direkt darüber packt ihr den roten Bauklotz, den ihr einmal nach rechts wendet. Links neben das rote und lilafarbene Teil setzt ihr das gelbe Klötzchen, ohne es zu verändern. Nun wendet ihr das blaue Puzzleteil und dreht es dann zweimal nach rechts, bevor ihr es links an das gelbe Bauteil anlegt. Übrig bleibt genau der Platz für den grünen Bauklotz, den ihr auch noch einmal wenden müsst.

So sieht der fertige Schlüssel aus:

Rätsel 043



Von der obersten Ecke ganz rechts geht ihr in Gedanken drei Felder nach rechts. Von hier aus zieht ihr eine Linie nach unten bis zum ersten Knotenpunkt. Von da aus schneidet ihr nach rechts und bei der nächsten Gelegenheit wieder nach unten. Schon habt ihr die Lösung!

Rätsel 044

Umkreist den Buchstaben H!

Rätsel 045

Wer korrekt rechnet, kommt leicht auf die Lösung: 35 Touristen sowie ein Busfahrer und ein Reiseführer sind im Bus – die Gesamtzahl ist damit 37.

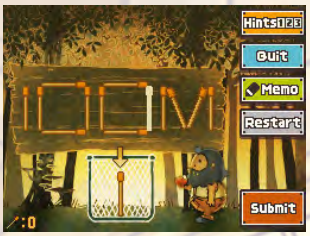
Rätsel 046

Die korrekte Antwort lautet A.

Rätsel 047

Der dicke Mann trägt eine weiße Mütze, ein rotes Oberteil und eine grüne Hose. Der mittlere Mann hat einen grünen Hut, eine rote Jacke und eine weiße Hose an. Die rechte Figur trägt eine rote Mütze, ein grünes Oberteil und eine weiße Hose.

Rätsel 048



Die Lösung ist 10 cm. Das bedeutet, das rechte Streichholz bei der zweiten Null muss in den Papierkorb.

Rätsel 049

Die richtige Antwort ist B, der Block sieht aus wie der Buchstabe O.

Rätsel 050

Ihr müsst das Krankenhaus einkreisen, um dieses Rätsel zu lösen.

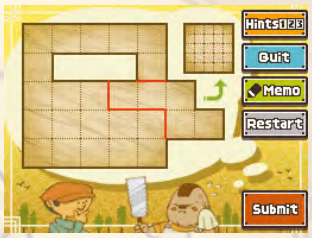
Rätsel 051

Zunächst geht ihr geradeaus auf das erste X, von hier aus wendet ihr euch nach links und zeichnet weiter bis zum nächsten X. Hier geht es nach rechts weiter, erneut bis zum nächsten X. Von hier wendet ihr euch einmal nach links, dann gleich wieder nach rechts und sofort nochmal nach rechts. Passiert die fünf Kreise geradeaus, bis ihr erneut bei einem X landet. Von hier aus geht es dreimal nach links, sodass ihr erneut über drei Kreise kommt. Am nächsten X wendet ihr euch erneut dreimal nach links. Nun geht ihr noch über zwei Kreise, bis ihr schließlich am X vor dem Ziel rechts abbiegt.

Rätsel 052

Die korrekte Antwort lautet B.

Rätsel 053



Schneidet zunächst von der unteren, rechten Ecke des Loches im Holz gerade nach rechts. Nun nehmt ihr den äußersten, rechten Punkt des Brettes als Ausgangspunkt. Verfolgt die untere Linie dieses äußersten Stückes in Gedanken um zwei Felder nach links, dann habt ihr den neuen Startpunkt. Von dieser Position schneidet ihr eine Linie nach oben, wendet euch beim nächsten Feld aber gleich nach links. Zieht nun einen Strich über zwei Felder, bevor ihr euch nach oben wendet und bis zum Loch schneidet.

Rätsel 054

Die richtige Reihenfolge, von unten nach oben lautet: Brötchen, Käse, Kartoffelsalat, Tomate, Salat, Schinken, Brötchen.

Rätsel 055

Die vordere Reihe sieht von links nach rechts folgendermaßen aus: A, D, E. Dahinter sitzen, ebenfalls von links nach rechts: B, C und F.

Rätsel 056

Für dieses Rätsel benötigt ihr nur zwei Stempel, nämlich die „3“ und die „6“. Dreht ihr die „6“ um, ergibt dies nämlich „9“ und somit die Gleichung: 3 + 3 + 3 = 9

Rätsel 057

Man kann die Teller mit den Nummern 6 und 9 nicht verwenden.

Rätsel 058

Ihr müsst nur den linken Knopf fünfmal antippen, schon ist dieses Rätsel gelöst.

Rätsel 059

Berührt die Frösche in der folgenden Reihenfolge: Rot, grün, blau, rot, gelb, grün, blau und gelb.

Rätsel 060

Die richtige Lösung lautet A.

Rätsel 061

Wir benennen die Röhren nach folgendem Muster:

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y

Röhre	Antippen und Drehrichtung
A	1x antippen
G	1x antippen, 1x nach links drehen
F	1x antippen, 1x nach rechts drehen
K	1x antippen
Q	1x antippen, 1x nach links drehen
P	1x antippen, 1x nach rechts drehen
V	1x drehen
W	1x antippen, 1x nach links drehen
S	1x antippen, 2x drehen
X	1x antippen
Y	1x antippen, 1x nach links drehen
O	1x antippen, 2x drehen
N	1x drehen
M	1x antippen
C	1x antippen, 1x nach rechts drehen
D	1x antippen, 2x drehen
J	1x antippen, 1x nach links drehen

Die fertige Röhre sollte folgendermaßen aussehen:

Rätsel 062

Ihr müsst die Frösche in der folgenden Reihenfolge antippen, um das Rätsel zu lösen: Rot, gelb, weiß, rot, schwarz, grün, gelb, weiß, rot, schwarz, grün, gelb, blau, gelb und grün.

Rätsel 063

Korrekt ist der kleine Finger, also Nummer 3.

Rätsel 064

Der Schuldige ist die Person C.

Rätsel 065

Die Figur links unten passt nicht zu den anderen.

Rätsel 066

Die korrekte Antwort lautet A.

Rätsel 067

Es braucht nur eine einzige Bewegung, um dieses Rätsel zu lösen. Somit müsst ihr „1“ eingeben.

Rätsel 068

Hier müsst ihr die linke, untere Ecke abschneiden. Zieht dazu eine Linie vom mittleren roten Punkt auf der linken Seite zum unteren, mittleren roten Punkt.

Rätsel 069

Die weiße Katze ist Katze C.

Rätsel 070

Die Antwort ist B, das Kind ist ein Junge.

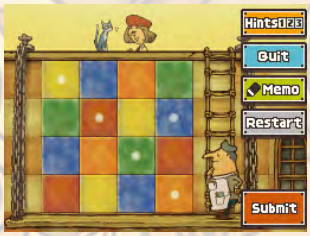
Rätsel 071

Die Farbe, die am meisten für diese Wand verwendet wurde, ist Weiß.

Rätsel 072

Die gesuchte Farbe ist rot; ihr müsst also den Eimer ganz links einkreisen.

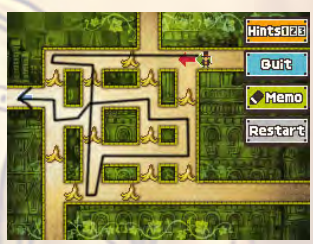
Rätsel 073



Die richtige Anordnung sieht so aus:

Gelb	Blau	Orange	Grün
Grün	Rot	Gelb	Blau
Blau	Orange	Grün	Rot
Rot	Gelb	Blau	Orange

Rätsel 074



Geht nach links, bis ihr auf die erste Bananenschale tretet und ganz in die linke Ecke rutscht. Bewegt die Figur dann zweimal nach rechts, und geht dann nach unten, um dort auf die nächste Bananenschale zu treten. Ihr solltet euch nun am unteren Rand des Bildes befinden. Geht wieder nach oben und bei der ers-

ten Möglichkeit nach rechts. Folgt dem Pfad und biegt an dessen Ende zwei Mal nach oben und dann sofort wieder nach links ab. Von hier aus müsst ihr nur noch dem Weg folgen, ohne auf eine weitere Bananenschale zu treten.

Rätsel 075

Nehmt den lilafarbenen Block und dreht ihn zweimal nach rechts, setzt ihn dann ganz unten als Fuß des Hühnchens ein. Rechts daneben kommt das gelbe Puzzleteil, auch dieses dreht ihr zweimal nach rechts. Neben den gelben Block setzt ihr als Nächstes das blaue Bauteil. Dazu spiegelt ihr es zunächst und dreht es dann einmal nach rechts. Darüber gehört das rote Puzzlestück, das ihr nur einmal nach links dreht. In das freie Feld kommt nun das grüne Bauteil, das ihr noch einmal drehen müsst.

Das fertige Hühnchen sieht folgendermaßen aus:

Rätsel 076

Dieses Rätsel hat die Lösung 5.

Rätsel 077

20 ist die gesuchte Minutenzahl.

Rätsel 078

Der Hase schafft die Strecke mit 20 Sprüngen.

Rätsel 079

Der schnellste Schwimmer ist D.

Rätsel 080

Die geringstmögliche Anzahl an Leuten ist 3.

Rätsel 081

Ihr müsst die 6 rechts außen am rechten Würfel einkreisen, um das Rätsel zu lösen.

Rätsel 082

Die richtige Antwort ist Karton A.

Rätsel 083

Zunächst dreht ihr alle Bücher bis auf das blaue so, dass sie senkrecht stehen und platziert sie im Karton. Die korrekte Anordnung von links nach rechts lautet: Braunes Buch, ein freier Platz, gelbes Buch, weißes Buch und lilafarbenes Buch. Das blaue Buch legt ihr dann oben im Karton so hin, dass es nur das braune und das lilafarbene Buch berührt.

Rätsel 084

Die schnellste mögliche Zeit beträgt 6 Minuten.

Rätsel 085

Die Antwort dieses Rätsels ist 1.

Rätsel 086

Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
Layton und Luke	1x nach links
Rot	1x nach unten
Blau	2x nach rechts
Blau	1x nach unten
Blau	1x nach rechts

Zwischenstand:

Braun	1x nach unten
Braun	2x nach rechts
Braun	1x nach unten
Grün	3x nach links
Braun	2x nach oben
Braun	1x nach rechts
Grün	1x nach rechts
Grün	2x nach unten
Grün	1x nach links

Zwischenstand:

Braun	2x nach links
Braun	2x nach oben
Grün	2x nach rechts
Grün	2x nach oben
Grün	1x nach rechts
Gelb	1x nach oben
Gelb	2x nach rechts

Zwischenstand:

Layton und Luke	1x nach links
Layton und Luke	2x nach oben
Rot	3x nach links
Blau	2x nach unten
Gelb	1x nach rechts
Gelb	1x nach unten
Grün	1x nach links
Grün	2x nach unten
Grün	1x nach rechts

Zwischenstand:

Braun	2x nach unten
Braun	2x nach rechts
Layton und Luke	1x nach rechts
Layton und Luke	2x nach oben
Layton und Luke	1x nach rechts
Layton und Luke	2x nach oben

Rätsel 087

Die korrekte Antwort lautet 0.

Rätsel 088

Die Lösung dieses Problems ist: Drei Äpfel, zwei Kürbisse und eine Marmelade.

Rätsel 089

Ihr müsst die Person F einkreisen.

Rätsel 090

Nur A entspricht den Anforderungen.

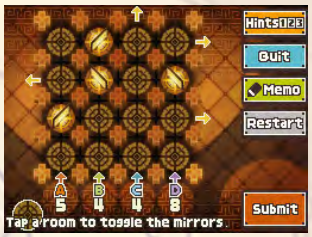
Rätsel 091

Die richtige Antwort lautet G.

Rätsel 092

Nehmt die rechte, untere Ecke als Ausgangspunkt. Geht von hier aus ein Feld nach oben und beginnt von hier euren Schnitt. Zeichnet zuerst eine Linie um ein Feld nach links, dann zwei Felder nach oben.

Rätsel 093



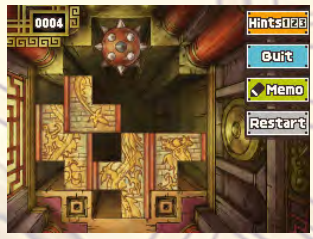
Beginnt bei A. Die die vier Räume, die von einem Buchstaben aus senkrecht nach oben liegen, werden als Gang betrachtet.
Gang A: Hier muss der Spiegel im zweiten Raum liegen und das Licht nach rechts reflektieren.
Gang B: Der Spiegel ist im dritten Raum und reflektiert das Licht nach links. Außerdem muss auch im vierten Raum ein Spiegel sein, der das Licht nach rechts reflektiert.
Gang C: In diesem Gang befindet sich kein Spiegel.
Gang D: Der Spiegel ist im dritten Raum und reflektiert das Licht nach links.

Rätsel 094

Im Folgenden nennen wir die rote Kugel „Kugel“. Der Block, der zu Beginn rechts oben liegt, heißt „Block 1“, der darunter „Block 2“. Der linke, obere Block trägt den Namen „Block 3“, der darunter „Block 4“

Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
Block 4	1x nach rechts
Block 3	1x nach unten
Block 1	1x nach unten
Block 1	3x nach links

Zwischenstand:

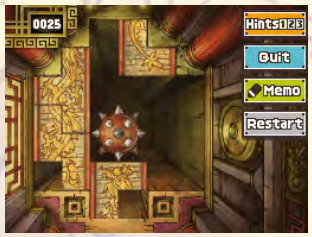


Kugel	1x nach unten
Kugel	1x nach rechts
Kugel	1x nach unten
Kugel	1x nach rechts
Block 1	1x nach oben
Block 1	1x nach rechts
Block 1	1x nach oben
Block 1	1x nach rechts

Zwischenstand:

Block 4	2x nach oben
Block 4	1x nach links
Block 4	1x nach oben
Block 4	1x nach links
Block 2	2x nach links
Block 2	1x nach unten
Kugel	1x nach unten
Kugel	2x nach links

Zwischenstand:

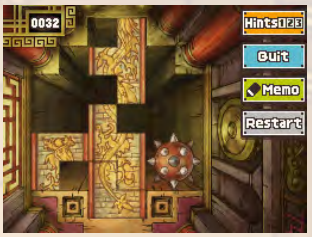


Block 1	1x nach unten
Block 1	1x nach rechts
Block 1	3x nach unten
Kugel	1x nach oben
Kugel	2x nach rechts
Block 4	2x nach rechts
Block 4	1x nach oben
Block 3	1x nach oben
Block 3	1x nach rechts
Block 3	1x nach oben

Zwischenstand:

Block 2	1x nach oben
Block 2	2x nach links
Block 1	2x nach links
Block 1	1x nach unten
Block 3	1x nach unten
Block 3	1x nach rechts
Block 3	1x nach unten
Kugel	2x nach unten

Zwischenstand:



Block 4	1x nach unten
Block 4	1x nach rechts
Block 2	2x nach oben
Block 2	1x nach rechts
Block 2	1x nach oben
Block 2	1x nach rechts
Block 2	1x nach oben
Block 4	1x nach links

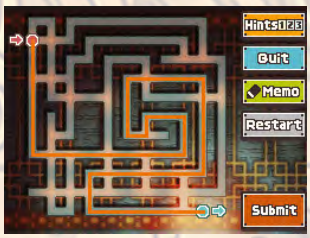
Rätsel 095

D ist nach oben gerichtet und damit die richtige Lösung.

Rätsel 096

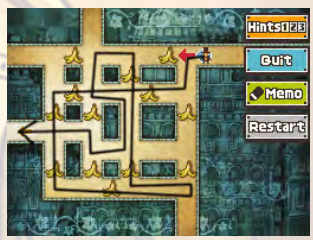
Ihr müsst in der zweiten Zeile von unten den zweiten Knopf von links auswählen, um dieses Rätsel richtig zu beantworten.

Rätsel 097



Solange ihr zu Beginn vom Startpunkt aus nach unten lauft, stellt dieses Rätsel kein großes Problem dar.

Rätsel 098



Geht den ersten möglichen Pfad nach unten. Biegt bei der nächsten Möglichkeit erneut ab und rutscht dann über zwei Bananenschalen bis zur linken äußeren Wand. Von hier geht’s direkt nach unten, wo ihr erneut über zwei Bananen rutscht, bis ihr schließlich

in der unteren linken Ecke ankommt. Haltet euch rechts und rutscht über eine Bananenschale, um dann in der rechten äußeren Ecke zu landen. Lauft zurück nach links und nehmt direkt vor der Bananenschale den Weg nach oben. Ihr solltet euch nach einer Rutschpartie über zwei Bananen an der obersten Wand befinden. Von hier aus kommt ihr ganz leicht zum Ziel: Folgt einfach dem freien Pfad, ohne auf eine einzige Banane zu treten.

Rätsel 099
Die richtige Tür befindet sich ganz unten rechts.

Rätsel 100
Die gesuchte Nummer ist die 74.

Rätsel 101

Von D aus zieht ihr eine senkrechte Linie nach unten bis zum Ende des Brettes. Von diesem Eckpunkt aus zeichnet ihr erneut eine gerade Linie, diesmal nach links, bis ihr bei d ankommt.
Von A aus malt ihr senkrecht nach unten und biegt, genau bevor ihr d erreichen würdet, nach rechts ab. Zeichnet eine gerade Linie und biegt nach fünf Feldern nach oben ab. Wendet euch nach links, sobald ihr euch auf einer Ebene mit a befindet und zieht die Linie bis zur Position von a durch.
Von B aus geht es zunächst ein Feld nach links, dann biegt ihr nach unten ab und zieht die Linie vier Felder lang. Von hier aus wendet ihr euch nach rechts und malt eine drei Felder lange Linie. Nun geht es für insgesamt zwei Felder nach oben und schließlich nach links bis zu b.
Zeichnet von C aus nach links und biegt bei der ersten Möglichkeit nach unten ab. Wendet euch sofort wieder nach links und dann gleich wieder nach unten. Nehmt diesen Weg für zwei Felder und wendet euch dann nach rechts, um Punkt c zu erreichen.

Rätsel 102
Ihr müsst die Bücher mit den Preisen 27, 33, 15 und 24 anklicken, da deren Summe 99 ergibt.

Rätsel 103

Die drei auszutauschenden Ventile findet ihr auf diesem Weg: Folgt dem Schlauch vom Tank aus nach unten und biegt bei der ersten Möglichkeit nach links ab. Hier befindet sich das erste Ventil. Biegt bei der nächsten Gelegenheit nach unten ab, um gleich auf das nächste Ventil zu stoßen. Folgt dem Schlauch und biegt bei der zweiten Möglichkeit nach links ab. Wendet euch dann bei der nächsten Möglichkeit nach unten und folgt dem Verlauf geradeaus, um auf ein weiteres Ventil zu stoßen. Um ans Ziel zu kommen, müsst ihr nun nur noch bei der nächsten Gelegenheit links abbiegen.

Rätsel 104
Da alle vier Personen die Wahrheit sagen, kann der Lügner nur der Sprecher selbst sein. Kreist also die Person mit der Sprechblase ein.

Rätsel 105
Die korrekte Antwort lautet A.

Rätsel 106
Ihr braucht nur die beiden Stempel mit der 3 und der 5, da ihr die 3 gespiegelt verwenden könnt, um die Zahl 8 herzustellen. Die Gleichung lautet dann 3 + 5 = 8.

Rätsel 107
Kreist das Huhn mit dem Buchstaben E ein.

Rätsel 108
Die geringste mögliche Zahl ist die 110.

Rätsel 109
Rotiert die Platte zuerst fünfmal mit dem rechten Knopf, dann einmal mit dem linken. Dreht sie nun zweimal mit dem rechten Knopf, danach erneut einmal mit dem linken. Abschließend wendet ihr die Platte noch viermal mit dem rechten und zweimal mit dem linken Knopf.

Rätsel 110
Drückt zunächst siebenmal den C-Knopf, dann viermal den D-Knopf, als Nächstes berührt ihr einmal den A-Knopf und zuletzt drückt ihr neunmal den B-Knopf.

Rätsel 111
Die richtige Antwort ist A.

Rätsel 112

Leiter 1 gehört in die oberste Reihe, Leiter 2 in die mittlere Ebene und Leiter 3 in die unterste Reihe.

Rätsel 113

Begebt euch zunächst direkt nach unten auf die 2, dann weiter auf die 3. Von hier aus geht es nach rechts auf die 4, nach unten auf die 3, nach unten auf die 2 und nochmals nach unten auf die 3. Wendet euch nach rechts und passiert die Zahlen 4, 5, und 6. Geht dann direkt nach oben über die 5 auf die 4. Wendet euch nach rechts auf die 3 und geht schließlich nach unten über die 2 zum Ziel.

Rätsel 114
Wir benennen die einzelnen Positionen im Folgenden nach diesem Muster:

A	B	C	D
	E	F	G
	H	I	J
	K	L	M
	N	O	

Das Seilstück an welcher Stelle?	Womit tauschen?
A	E
A	B
A	I
A	F
A	J

Zwischenstand:

A	M
A	H
A	D
C	L
C	O
G	N

So sollte der Seilzug am Ende aussehen:

Rätsel 115

Das Plus-Zeichen befindet sich in der rechten, oberen Ecke des Bildes.

Rätsel 116

Die richtige Antwort lautet C.

Rätsel 117

Der Pfeil ist im Gesicht des Affen versteckt. Dieser zeigt genau nach unten, die richtige Fliese ist zudem durch zwei kleine X gekennzeichnet.

Rätsel 118

D ist die richtige Schraube.

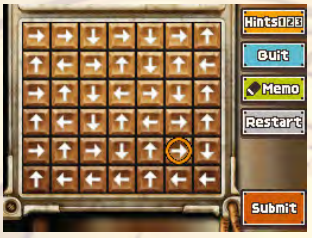
Rätsel 119

Links oben setzt ihr das Rad F ein und dreht es so, dass die rote Seite nach oben zeigt. Darunter platziert ihr C, allerdings liegt hier die grüne Seite nach oben. Ganz unten in die linke Reihe setzt ihr Rad D mit der blauen Seite nach oben. Auf der rechten Seite sollte ganz oben das Rad E mit der roten Seite nach oben stehen, darunter dann B mit der blauen Seite nach oben und ganz unten Rad A mit der roten Seite nach oben.

Rätsel 120

Ihr müsst die Knöpfe so drücken, dass sie wie eine Zwei aussehen. Dazu markiert ihr folgende Zahlen: 1, 2, 3, 6, 9, 8, 7, 10, 13, 14 und 15.

Rätsel 121



Der richtige Pfeil ist der zweite Pfeil von rechts in der zweiten Reihe von unten – er zeigt übrigens nach rechts.

Rätsel 122

Ihr müsst das Puzzle nicht unbedingt zusammensetzen, um die richtige Antwort eingeben zu können. Das richtige Passwort lautet 081127.

Rätsel 123

Die richtige Anzahl ist die 9.

Rätsel 124

Richtig ist das Pik, das in der zweiten Reihe von unten und in der zweiten Zeile von links liegt.

Rätsel 125

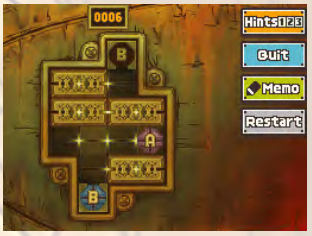
Der Raum liegt in der dritten Reihe von unten und in der dritten Reihe von rechts.

Rätsel 126

Im Folgenden bezeichnen wir die goldenen Blöcke nach ihrer Reihenfolge: Der erste Block von oben heißt 1, der zweite 2, der dritte 3 und der unterste 4. Die beiden Blöcke mit den Buchstaben heißen einfach A und B.

Zug Nummer	Welcher Block?	Wie oft? Wohin?
1	2	1x nach links
2	A	2x nach unten, 1x nach rechts, 1x nach unten
3	2	2x nach rechts
4	3	1x nach links, 1x nach oben

Zwischenstand:



5	B	2x nach oben, 1x nach links
6	A	2x nach links, 2x nach unten
7	B	3x nach rechts
8	3	1x nach unten

Zwischenstand:

9	2	2x nach links
10	B	1x nach links, 3x nach oben

Rätsel 127

Die beiden Blöcke, die ihr tauschen müsst, befinden sich beide in der dritten Reihe von oben. Tauscht einfach den zweiten und vierten Block dieser Reihe miteinander aus, um das Rätsel zu lösen.

Rätsel 128

Ersetzt zunächst die Zahnräder A durch C. Rotiert dann die Zahnräder B um 180 Grad und setzt sie links oben von C ein, sodass die beiden linken Zahnräder von B die Zahnräder auf der linken Seite des Bildschirms miteinander verbinden. Die rechten beiden Zahnräder von B dürfen keine anderen Zahnräder berühren!

Rätsel 129

Die zu zerstörenden Blöcke sind der ganz untere, rechte, blaue Block und der braune Block links oberhalb des ersten Blocks. Weiterhin müsst ihr den gelben Block ganz links unten mit einer Bombe versehen, sowie den braunen Block rechts darüber und den gelben Block rechts neben diesem braunen Block.

Rätsel 130

Die richtige Lösung ist Stempel C.

Rätsel 131

Die Frau hat einen Profit von 270 gemacht.

Rätsel 132

Der korrekte Monat ist der Januar, daher müsst ihr also 1 eingeben.

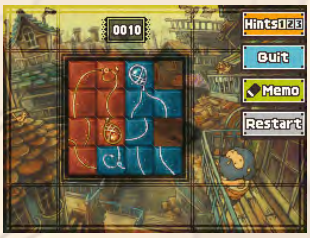
Rätsel 133

Wir benennen die einzelnen Positionen der Blöcke auf dem Feld im Folgenden nach diesem Muster:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

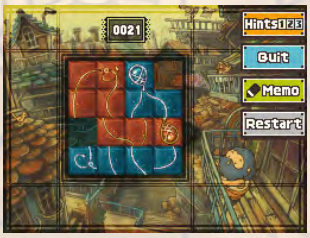
Welcher Block?	Wohin?
I	Runter
J	Links
N	Hoch
O	Links
P	Links
L	Runter
K	Rechts
O	Hoch
P	Links
L	Runter

Zwischenstand:



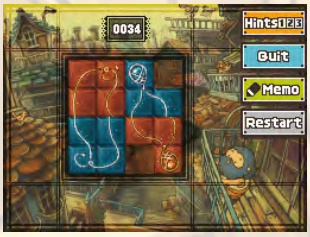
K	Rechts
J	Rechts
I	Rechts
M	Hoch
N	Links
O	Links
P	Links
L	Runter
K	Rechts
J	Rechts
I	Rechts

Zwischenstand:



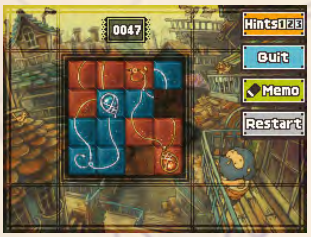
M	Hoch
N	Links
O	Links
P	Links
L	Runter
K	Rechts
J	Rechts
N	Hoch
M	Rechts
I	Runter
J	Links
N	Hoch
O	Links

Zwischenstand:



H	Hoch
G	Rechts
C	Runter
B	Rechts
A	Rechts
E	Hoch
F	Links
B	Runter
A	Rechts
E	Hoch
F	Links
G	Links
H	Links

Zwischenstand:



D	Runter
C	Rechts
B	Rechts
A	Rechts
E	Hoch
F	Links
G	Links
H	Links
D	Runter
C	Rechts
B	Rechts
A	Rechts

Zwischenstand:

E	Hoch
F	Links
G	Links
C	Runter
D	Links
H	Hoch
G	Rechts
C	Runter
B	Rechts

Rätsel 134

Die richtige Lösung ist C.

Rätsel 135

Die richtige Reihenfolge lautet: Rot, Grün, Gelb, Blau. Rot muss also somit die 1 sein, Grün die 2, Gelb die 3 und Blau die 4.

Rätsel 136

Der Mann befindet sich im Zug D.

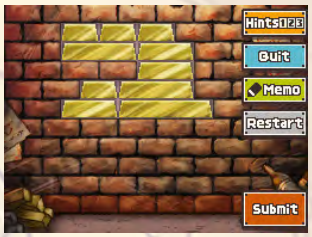
Rätsel 137

Die richtige Lösung ist 8.

Rätsel 138

Entscheidet euch für C, um dieses Rätsel zu lösen.

Rätsel 139



In die oberste Reihe gehören drei Goldstücke, die jeweils zwei Felder lang sind. Darunter gehört links ein vier Felder und rechts ein drei Felder langes Goldstück. In die dritte Reihe von oben packt ihr erneut einen drei Felder langen Barren. In die Reihe darunter gehören ein zwei und ein vier Felder langes Goldstück. In die unterste Reihe schließlich legt ihr die beiden verbleibenden Barren; der linke ist drei, der rechte fünf Felder lang.

Rätsel 140

Insgesamt wurden 6 Steine geworfen.

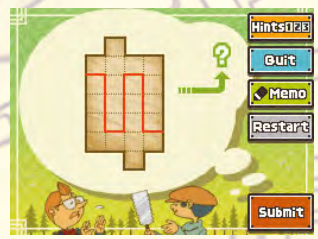
Rätsel 141

Die korrekte Lösung ist das Herz. Allerdings müsst ihr es umdrehen, bis es auf dem Kopf steht.

Rätsel 142

Die Münze ist unter Becher A.

Rätsel 143



Die gesuchte Zahl ist eine Vier. Um das Brett zu schneiden, beginnt ihr in der linken Reihe beim unteren Rand des ersten Kästchens von oben. Zieht einen Strich vom Rand aus um ein Feld nach rechts. Dann schneidet ihr drei Kästchenlängen nach unten. Von hier aus geht es wiederum ein Feld nach rechts, dann erneut drei Längen nach oben. Hier schneidet ihr eine Kästchenlänge nach rechts, zieht die Linie nochmal um drei Felder nach unten und schneidet schließlich noch ein Mal ein Kästchen nach rechts. Nun solltet ihr beim rechten, äußeren Rand angekommen sein.

Rätsel 144

Die gesuchte Person ist der Herr mit dem Buchstaben „E“.

Rätsel 145

Die gefragte Anzahl ist 20.

Rätsel 146

Es sitzen zu Beginn 2 Vögel auf der Stromleitung.

Rätsel 147

Die richtige Antwort ist Figur E.

Rätsel 148

Die korrekte Antwort ist 0, man muss das Bild nur auf dem Kopf stehend betrachten.

Rätsel 149

Bei der gesuchten Zahl handelt es sich um die 52.

Rätsel 150

Die kleine Schwester ist gerade 9 Jahre alt.

Rätsel 151

Die gesuchten Zahlen lauten 98 und 59.

Rätsel 152

Im Folgenden verraten wir euch, wie ihr dieses Rätsel in sechs Zügen löst. Beachtet dabei, dass ihr oftmals ganze Konserven-Stapel bewegt: Steht in unserer Lösung etwa „Blaue Büchse in der Mitte“, bewegt ihr die Genannte sowie alle darüber liegenden Konserven zusammen auf die angegebene Seite.

Welche Büchse?	Wohin?
Gelbe Büchse in der Mitte	Links
Rote Büchse auf der rechten Seite	Mitte
Rote Büchse auf der linken Seite	Mitte

Zwischenstand:

Blaue Büchse in der Mitte	Links
Blaue Büchse auf der rechten Seite	Links
Beide gelben Büchsen in der Mitte	Rechts

Rätsel 153

Der Block rechts oben, der nur aus zwei Dreiecken besteht, wird als Einziger nicht verwendet.

DIE RÄTSEL-WETTKÄMPFE

Rätsel-Wettkampf 1: Layton vs. Luke

In Lukes Rätsel muss das Pik ganz rechts sein.

Rätsel -Wettkampf 2: Layton vs. Dimitri

In Dimitris Rätsel sollt ihr versuchen, nicht zu verlieren. Dies gelingt euch, indem ihr einen Gleichstand schafft, der aus zwei Siegen, zwei Niederlagen und einem Gleichstand für jede Seite besteht. Dazu sollte auf Laytons Seite von oben nach unten gesehen an erster und zweiter Stelle jeweils eine ein-Stern-starke Truppe stehen und an dritter Stelle die vier-Sterne-starke Truppe. An vierter Stelle steht dann die drei-Sterne-starke Truppe und an fünfter Stelle erneut eine ein-Stern-starke Truppe.

Rätsel -Wettkampf 3: Layton vs. Dimitri

O und D steht für die bereits vorhandenen Markierungen. Wenn ihr alle richtigen Stellen mit X kennzeichnet, sollte die Karte am Ende folgendermaßen aussehen:

X	X	D	X		X	X
	X	O	X		OO	X
X	X		X		O	X
O	X	O	X			X
X	X	O	X	O	D	X

DIE KREATIVSTEN LESER DER WELT

Erinnert ihr euch noch an den **Zelda**-Fan-Film **Stone of the Past** von Simon Langkemper? Der fleißige Hobby-Regisseur und -Schauspieler hat jüngst bei einem Kostümwettbewerb in Freiburg anlässlich des Pokémon Days den ersten Platz belegt. Und mit diesem Siegerkostüm (links) lief Simon durch die Bistumsstadt.

Derzeit arbeitet Simon übrigens an weiteren Filmen zu Videospielen: Im Herbst beginnen die Dreharbeiten zum neuen **Zelda**-Fan-Film, der passenderweise in derselben Jahreszeit spielen wird. Das erste Konzeptbild möchten wir euch nicht vorenthalten (siehe unten). Die Vorbereitungen laufen gut, verriet uns Simon. Allerdings ist der Film voraussichtlich erst 2013 fertig. 2011 soll dann der Streifen zur Rollenspielserie **Kingdom Hearts** abgedreht sein. Außerdem hat Simon noch ein weiteres Filmprojekt in der Mache: **Im Schatten**. Dabei handelt es sich aber nicht um eine Videospiel-Adaption, sondern um eine eigenständige Geschichte.

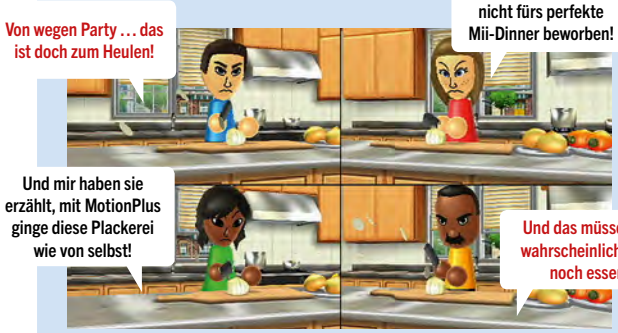
Außerdem hat Simon mit Freunden einen **Pokémon Snap**-Wettbewerb durchgeführt. Er erzählt: „Wir haben aus Pappmaché 20 Pokémon gebastelt und diese im Wald versteckt. Anschließend sind die Teilnehmer den Weg entlanggelaufen und haben Fotos gemacht. Am Ende haben wir die Bilder nach Punkten bewertet. Das war echt spaßig. Nächstes Jahr wollen wir das Ganze etwas größer aufziehen."

Unser Leser Artur Gudert aus Lüchow hat ebenfalls eine große Portion Kreativität bewiesen. Er bastelte extra für uns ein **Super Smash Bros. Brawl**-Spiel mit enorm hochwertig gemachten Karten. Mittels der Charakter-Karten – beispielsweise von Super Mario und dem Pokémon-Trainer, jeder mit unterschiedlichen Attributen – lassen sich auch Attacken und Items ausspielen, etwa ein Pokéball, das Ultra-Smash-Manöver oder die Brücke von Eldin. Auch ein Kläffer aus **Nintendogs** ist als Spielkarte dabei. Seine Beschreibung lautet: „Der kleine, süße Labradorwelpe will zu dir ins Wohnzimmer. Dazwischen befindet sich aber eine Glasscheibe. Der Welpe gibt dir vor zwei Angriffen Schutz." Wir zollen dir unseren größten Respekt für diese wahrhaft meisterliche Spielidee und die kreativen und hochwertig gemachten Karten, Artur!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Jetzt seid ihr dran: Was sagen Donkey und der Ekelkäfer? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblasen erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit den jeweiligen Sprüchen drauf. Schickt eure Texte bis zum 28. Oktober an redaktion@n-zone.de (Betreff: „Du, sag mal!").



Mit diesen Sprechblasen amüsierte Artur Gudert die Redaktion im letzten Monat.

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Mann, ihr seid die Besten! In der letzten N-ZONE verlangten wir Fotos von euch, auf denen ihr in Badehose an einem Sandstrand oder einer Liegewiese abgebildet seid. Außerdem musstet ihr ein T-Shirt tragen, das etwas mit Nintendo zu tun hat und dabei einen beliebigen Nintendo-Controller (aber keine tragbare Konsole!) in den Händen halten. Gleich eine ganze Schar von Lesern hat alle Aufgaben erfüllt. Wir gratulieren Alexander Fischer, Artur Gudert, Christopher Kamrad, David Tarakanoff, Frank Unfried, Jan Eckes, Kevin Schrof, Oliver Simon und Thomas Noschka zur erfolgreichen Teilnahme.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Lukas irrte und drei Leser die genannten Ziele schafften, musste er für diese N-ZONE einen Artikel mit Taucherbrille auf dem Kopf schreiben. Wie das ausgesehen hat, seht ihr rechts.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei N-ZONE-Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr fotografiert euch in einem Wald.**
2. **Dabei habt ihr einen Zylinder oder einen Hut auf dem Kopf – am besten einen, wie ihn Professor Layton trägt. Natürlich darf auch eine Tasse Tee in eurer Hand nicht fehlen.**
3. **Neben euch steht jemand, der eine ähnliche Kleidung trägt wie Assistent Luke.**

Falls sich Christoph irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, das würfelförmige N64-Logo mit Hefeteig nachzubacken.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 28. Oktober 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

MISSION: MANN MIT HUT

DER LETZTE WETTBEWERB:

Letzten Monat suchten wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit im **Super Mario Galaxy 2**-Level „Das Geheimnis des Bilderrätsels“ in der „Puzzleplanken-Galaxie“. Hier sind die Besten:

1:35:06 Minuten	Tobias Braner
1:35:43 Minuten	Tim Johannsen
1:42:21 Minuten	Arthur Wietzorek
1:42:25 Minuten	Robin Gorzitza
1:44:63 Minuten	Robert Kern
1:44:70 Minuten	Jannik Barthelme
1:46:33 Minuten	Daniel Gudert
1:47:55 Minuten	Mike Beauchet
1:48:46 Minuten	Andrew Surber
1:49:60 Minuten	Erik Wittenberg
1:50:51 Minuten	Marco Cortellucci

DER NEUE WETTBEWERB:

Diesen Monat suchen wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit in **Professor Layton und die verlorene Zukunft**. Schickt uns dazu einen Schnappschuss des Hauptmenüs, auf dem man sieht, dass ihr alle 168 Rätsel gelöst habt. Einsendungen an redaktion@n-zone.de werden bis 28. Oktober entgegengenommen.

LESERZITATE

Als Nintendo-Spieler der ersten Stunde fühle ich mich manchmal veräppelt, wenn ich für alte Games schon wieder Geld bezahlen soll. Die **Super Mario Collection** ist zwar eine Supersache für Neulinge, aber ein 17 Jahre altes Super-Nintendo-Spiel auf der Wii erneut herauszubringen, ist schon ein bisschen einfallslos.

CARSTEN REHMANN

Man merkt Charles Martinet an, dass er Freude an seinem Beruf hat. Wohl logisch, sonst hätte er niemals 20 Jahre lang einen Klempner, seinen Bruder und dessen Verwandte synchronisiert, die allesamt nur ein paar Wörter sprechen.

RETRO-FAN

Ich bin enttäuscht, dass Spiele wie das neue **Fire Emblem: Heroes of Light and Shadow** nicht einmal namentlich in der N-ZONE erwähnt wurden. Die **Fire Emblem**-Spiele kommen seit der GBA-Generation früher oder später immer nach Europa und da der neue Teil eine direkte Fortsetzung zu **Shadow Dragon** ist, dürfte eine Auslieferung im Westen sehr wahrscheinlich sein. Ich besitze eine deutsche **Fire Emblem**-Website und weiß deshalb, dass **Fire Emblem** eine große Fangemeinde hat. Wenn ich ins aktuelle Magazin schaue und Titel wie **The Kore Gang**, **Tron: Evolution** oder **Summer Challenge: Athletics Tournament** sehe, bin ich mir sicher, dass **Fire Emblem** wichtiger sein dürfte als diese.

TIM S.

Mein alter Nintendo DS Lite ist leider kaputtgegangen, daraufhin habe ich mit meinem Freund Lorenz den DS zerlegt. Wir haben schon beide Bildschirme rausgenommen und der Teil des Topscreens ist auch im Arsch. Nun ist der Touchscreen-Teil an der Reihe, doch wir haben alles versucht – erfolglos! Da sieht man trotzdem mal wieder, was für robuste Produkte Nintendo baut. Die PSP hätte nicht so lange gehalten!

FREDERIK LOHSE

Ich habe gerade die letzte Ausgabe 10/2010 der N-ZONE gelesen und muss sagen: Respekt, vor allem für die tolle Einleitung! Ein richtiges Videospielmagazin muss zu seiner Meinung stehen und sich nicht an anderen orientieren! Weiter so!

SCHEINUX

Nintendo hat riesengroße **Mario**-Werbeposter wiederverwertet und aus ihnen Taschen hergestellt. Hier haben wir veranschaulicht, welches Taschenmotiv unser Leser Marcus Lang erwischt hat.

NINTENDOS TOLLE TASCHE

Hallo N-ZONE,
die Gamescom ist zwar schon eine Weile vorüber, aber erst jetzt komme ich dazu, euch meine Umhängetasche zu fotografieren, die ich am Nintendo-Stand abgegriffen habe. Vielleicht könnt ihr mir sagen, was das Teil wert ist und ob nur ich das Pech hatte, so ein langweiliges Motiv zu erwischen?

MARCUS LANG

N-ZONE: Aber gern doch! Wir helfen zunächst all jenen Lesern auf die Sprünge, die nicht auf der Gamescom sein konnten: Zu den begehrtesten Souvenirs der diesjährigen Messe dürften ebendiese Umhängetaschen von Nintendo gehören, von denen auch Marcus eine besitzt. Sie bestehen aus den Überresten von 16 riesengroßen Werbepostern für New Super Mario Bros. Wii und sind auf 400 Exemplare limitiert. Per Recycling zum Sammlerobjekt – so schnell kann das gehen! Leider haben wohl nur die allerwenigsten Gamescom-Besucher eine richtig hübsche Tasche abgestaubt: In den allermeisten Fällen sah man lediglich riesengroße Grasbüschel, Wolkenfetzen oder einzelne Buchstaben. Derjenige, der einen Mario-Kopf als Taschenmotiv erwischt hat, darf sich Glückspilz nennen! Sammler werden für solch eine Rarität sicherlich einige Euro hinblättern.

FRAGEN? FRAGEN!

Hi, liebes N-ZONE-Team!
Ich bin Tom Wegener und ich möchte gerne wissen, ob der 3DS auch die normalen DS-Module schluckt.

N-ZONE: Wir sind die kompetenteste Redaktion der Welt und können dir versichern: Ja, der 3DS ist ein Allesschlucker und spielt auch herkömmliche Nintendo-DS-Spiele ab.

Der 3DS, **Metal Gear Solid 3D**, **Dead or Alive 3D** und **Kid Icarus Uprising** sind doch Toptitel. Aber wieso bringt Nintendo die guten alten Titel noch mal neu heraus, beispielsweise **Star Fox 3D**, wenn es doch auch ein neues **F-Zero** machen könnte. Das würde mich viel mehr begeistern.

N-ZONE: Eine wirklich schlaue Frage. Ja, warum gibt es eigentlich so viele Remakes, wenn die Entwickler stattdessen auch völlig neue Spiele programmieren könnten? Die Antwort darauf ist nicht ganz einfach. Zum einen ist es natürlich wesentlich einfacher, die Neuauflage eines bereits fertigen Spiels herauszubringen. Denn der Entwickler spart sich so die komplizierte Phase der Vorproduktion: Die Levels müssen nicht von Grund auf neu gemacht, sondern können direkt aus dem Original übernommen werden. Auch das Gameplay lässt sich mit relativ

Heiße Ohren: Dieser Ausschnitt aus einem Video zeigt, wie das WDR-Rundfunkorchester für das Konzert **Symphonic Legends: Music from Nintendo** probt.

Wer hat **Metroid: Other M** noch schneller durchgezockt als André-Fabian? Im Spielerforum suchen wir jetzt den schnellsten **Layton**-Speedrunner!

wenig Aufwand übernehmen. So spart sich der Hersteller immense Entwicklungskosten. Zudem darf man nicht vergessen, dass ein Remake eine vergleichsweise sichere Bank ist, was die zu erwartenden Verkaufszahlen betrifft. Ein Beispiel: Ocarina of Time verkaufte sich auf dem Nintendo 64 millionenfach und hat eine riesige Fangemeinde. Somit kann auch bei der geplanten Nintendo-3DS-Neuauflage kaum etwas schiefgehen.

Jetzt habe ich nur noch eine Frage: Nintendo hat doch ein eigenes Orchester. Wieso komponiert man nicht für alle Games Symphonien und Sonaten? Das ist doch schöner als billiges Plastikgedudel, bei dem man nur dröhnende Bässe hört.

TOM WEGENER

N-ZONE: Du meinst möglicherweise das Tokyo Philharmonic Orchestra? Dieses berühmte Orchester aus Tokio arrangierte vor etwa acht Jahren großartige Melodien zu den Serien Super Mario und The Legend of Zelda, die in Japan sogar auf CD erhältlich sind. Hierzulande sorgte jüngst auch das WDR-Rundfunkorchester für glänzende Augen bei den Nintendo-Fans, denn am 23. September gaben die Kölner Musiker Kompositionen aus Spielen wie F-Zero oder Donkey Kong zum Besten. Kurz vor Redaktionsschluss durften wir uns sogar einen Ausschnitt aus der Generalprobe des Konzerts auf der Website des WDR anhören. Manche Fans kritisieren lediglich die künstlerische Freiheit, die sich die Musiker bei der Interpretation gönnten. Für Super Mario Galaxy 2 haben die Entwickler übrigens 60 Komponisten angeheuert, die in einem abgeschirmten Studio ihre Stücke einspielten. Geleitet wurde das Orchester von Taizou Takemoto. Du musst aber bedenken, dass sich orchestrale Musik nicht für alle Spiele eignet. Bei der Mario Party-Serie passt dumpfe Kirmes-Mucke einfach besser, das musst du zugeben.

WO BLEIBT DAS POKÉMON-TRIO?

Hallo N-ZONE,
erst mal ein Lob für die N-ZONE, ich kenne kein besseres Nintendo-Magazin. Und ich hätte da mal eine Frage an euch: Was ist eigentlich mit den drei **Pokémon Mystery Dungeon**-Spielen für die Wii passiert? Ich meine, sie wurden seinerzeit im Heft vorgestellt … und jetzt? Wurden die Projekte etwa still und heimlich abgeblasen? Erbitte Antwort.

MATHIAS MEIS

N-ZONE: Antwort erbeten? Kein Problem: Am 4. August letzten Jahres veröffentlichte Nintendo Pokémon Mystery Dungeon in den Editionen Feuer, Sturm und Licht für jeweils 1.200 Nintendo Points im japanischen Wii-Shop-Kanal. Im N-ZONE-Test erhielten die Titel aber nur schwache 68 Prozent. Christophs Fazit: „Niedlich, umfangreich, spielerisch bewährt, aber leider auch unauffällig und inspirationsarm. Japanische Entwicklungsstudios scheinen im Moment nicht gerade vor Kreativität zu strotzen." Doch mehr als ein Jahr später warten wir immer noch auf die Rückkehr der Mystery Dungeon-Serie. Nintendos Pressedatenbank listet das Spiel nicht. Ist das ein Indiz dafür, dass es nicht mehr erscheint? Hoffentlich nicht!

METROID-SPEEDRUN

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Seit gestern bin ich stolzer Besitzer von **Metroid: Other M**. Ich liebe dieses Spiel, besonders weil ich es genau heute auf 100 Prozent durchgespielt habe. Die Fotos beweisen das. Wäre cool, wenn ich in der N-ZONE mit dem Ergebnis erwähnt würde. Macht weiter so!

ANDRÉ-FABIAN RÄHSE

N-ZONE: Herzlichen Glückwunsch zur Durchspielzeit von zehn Stunden, einer Minute und acht Sekunden! Wir greifen deinen Leserbrief auf, um die „Mission: Mann mit Hut" ins Leben zu rufen. Wer erreicht die schnellste Durchspielzeit für das neue Professor Layton-Abenteuer?

Auch das gab's diesen Monat: Unser Leser Julius Wild versüßte unsere Pausen mit einem selbst gemachten Nintendo-Kartenspiel.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

SHOPPEN OHNE SPASS

Wir finden: Die Wii- und DSi-Online-Shops bedürfen dringend einer Überarbeitung. Mit diesem rückständigen Menü-Aufbau macht der Spielekauf keinen Spaß!

Christoph: Wer immer nur Butterbrot isst, weiß gar nicht, was für ein kulinarischer Genuss eine Pizza Speciale sein kann. Und wer sich online nur Virtual-Console-, WiiWare- und DSiWare-Spiele kauft, hat sich längst an das träge Menü und die schwache Benutzerführung gewöhnt. Dabei machen Sony, Microsoft und Apple längst vor, wie modernes Spiele-Shopping aussieht. Nintendo hinkt da einfach sehr stark hinterher. Wann hast du eigentlich deinen letzten Online-Lustkauf getätigt?

Tom: Bei meinem letzten Kauf, **Samurai Shodown III** für die Virtual Console, habe ich mir zuletzt über den Shop Gedanken gemacht. Ich kann die Musik und die akustische Untermalung des Ladebildschirms mittlerweile nicht mehr hören, ich bin es leid, ewig nach dem Objekt meiner Begierde zu suchen, und irgendwann hatte ich mich auch an der anfangs als so stylish empfundenen Aufmachung des Shops sattgesehen. Natürlich haben auch die Shops der Konkurrenz die eine oder andere Macke, doch der Preis für die simple Struktur des Nintendo-Shops ist, dass man nur langsam darin navigieren kann und es an Übersicht fehlt. Meiner Meinung nach besteht hier Handlungsbedarf, aber ich bezweifle, dass noch ein größeres Update des Wii-Shops kommen wird. Beim DSi-Shop darf man gespannt sein, was sich durch den 3DS ändert …

Christoph: Dieses Gedudel im Wii-Shop-Kanal geht mir ebenfalls auf die Nerven. Aber werden wir beim Bummel durch den Supermarkt mit Besserem berieselt? Wohl kaum. Wie auch immer: Nintendo muss beim Aufbau seiner Online-Marktplätze drei Dinge ändern, und zwar möglichst schnell: die Ladezeiten – denn die sind im jetzigen Zustand kaum erträglich; die Zuverlässigkeit – denn das Herunterladen von DSiWare-Spielen führt bei mir in drei von fünf Fällen trotz sauberer WLAN-Verbindung zu Verbindungsabbrüchen; und zu guter Letzt die Spieleauswahl – denn mehr als **Wo ist Walter?** und einige dümmliche Partyspiele haben die Nintendo-Shops oft nicht zu bieten. Wenn ich die Online-Rubrik in der N-ZONE nicht betreuen würde, würde ich vermutlich gar nicht mehr in den Wii-Shop reinschauen, nach dem Motto: „Es gibt ja eh nix!“ Welches Virtual-Console-Spiel fehlt dir eigentlich am meisten?

Tom: Ich vermisse die **Thunder Force**-Reihe als VC-Download-Content. Gerade jetzt, wo es nur noch wenige Lichtblicke im VC-Bereich gibt, sollten weniger bekannte Hochkaräter im Shop erscheinen! Mit dem fehlenden Software-Nachschub für Gamer bringst du es auf den Punkt: Nicht unbedingt die Aufmachung des Shops, sondern die Inhalte sind momentan das Problem. Es ist schon einige Zeit her, dass man sich kaum entscheiden konnte, für welches der Games man seine Punkte ausgeben sollte. Stattdessen kommen in letzter Zeit eigentlich – abgesehen von einigen VC-Inhalten – nur noch WiiWare-Games, die für uns Zocker wenig interessant sind. Obwohl ich eigentlich offen für jegliche Art von Spielen bin, hab ich so langsam keine Lust mehr darauf, nur noch virtuelle Aquarien oder Hamsterkäfige einzurichten oder mir zum zigsten Male von meiner Wii sagen zu lassen, dass ich mich zu wenig bewege und mies ernähre. Welcher Download hat dich bisher eigentlich am meisten schockiert?

Christoph: Richtig eklig war eine Dating-Simulation, in der man Mädels oder Jungs anbaggern musste. Das Ganze war nicht nur inhaltlich unter aller Kanone, sondern hat auch noch nicht mal Spaß gemacht. Aber da der 3DS bevorsteht, erwarte ich von Nintendo, dass es uns Spieler mit neuen Ideen überzeugt. Der Name 3DSWare wurde zum Beispiel schon rechtlich gesichert, außerdem erwarte ich eine erweiterte Virtual Console, bei der ich endlich GameBoy-Spiele herunterladen kann. Und Daumen drücken, dass auch Virtual-Boy-Spiele angeboten werden!

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 61 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 21-22/10
Top-Themen: **Yu-Gi-Oh! 5D's, Pokémon, Naruto.** Mit tollen Extras! Auch als Premium-Variante erhältlich!

play³ 11/10
Top-Themen: **Batman: Arkham City, FIFA 11 vs. PES 2011, Call of Duty: Black Ops, F1 2010, Castlevania: Lords of Shadow** u. v. m.

X3 11/10
Top-Themen: **Call of Duty: Black Ops, Halo: Reach, FIFA 11, PES 2011, F1 2010, Mafia 2, HAWX 2, R.U.S.E.** u. v. m.

PC Games Power Player 10-11/10
28 Seiten **StarCraft 2**, fundierte Tricks zu **Mafia 2** (mit Stadtkarte von Empire Bay) u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas The Legend of Zelda: Ocarina of Time!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem Dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; Sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1**
(Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2**
(Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

742126

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

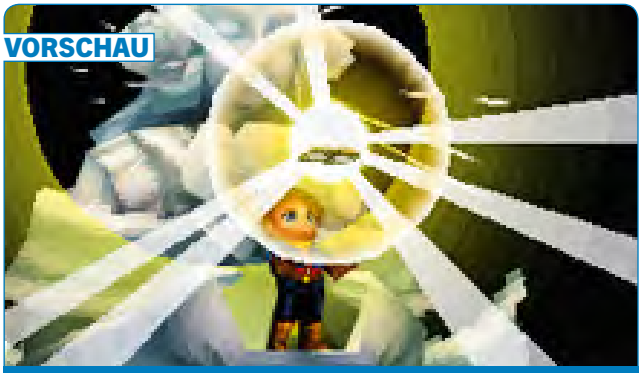
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/2010
AB 17.11.10 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

DONKEY KONG ...

... Country Returns: Im großen Test in der nächsten N-ZONE erfahrt ihr, ob das Wii-Comeback des legendären Nintendo-Affen euer Geld wert ist!



GOLDEN SUN ...

... Die dunkle Dämmerung: In einem großen Vorschaubericht verraten wir euch in der nächsten Ausgabe alles Wissenswerte zum neuesten Ableger der Rollenspielreihe.

PROFESSOR LAYTON ...

... und die verlorene Zukunft: Freut euch auf unsere Tipps zu den Bonus-Rätseln!

DISNEY MICKY EPIC

Wir nehmen Mickys neues Abenteuer für die Wii im Test unter die Lupe.

AUSSERDEM:

Das neue PC-Games-Sonderheft widmet sich den aktuell 200 besten Spielen für iPhone, iPad und iPod. Egal ob Action, Strategie, Sport, Knobeleien oder Rennspiel – in diesem Sonderheft ist für jeden Geschmack etwas dabei! Abgerundet wird das Magazin durch einen Schnäppchen-Einkaufsführer, hilfreiche Ratgeber und spannende Specials.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Peter Barthge, Toni Opl, Patrick Schmid
Trainees	Julian Reimert, Daniel Rückleben, Lukas Schmid, Anne Schmiedl, Roland Seese
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Trainees	Thomas Mühlebach, Matthias Olschewski
Entwicklung	Markus Wollny, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

The Pokémon Company

Nintendo
WWW.NINTENDO.DE

Beschwöre die Macht der Legenden!

Folgt den Spuren des Lichts in die neue Oblivia-Region! Hier erlebt ihr ein actionreiches Abenteuer! Erkundet mysteriöse Ruinen, tiefe Dschungel, stürzt euch in Luft- und in Unterwasserduelle – und zeigt den Pokénappern, was ein Pokémon Ranger ist! Euch begleitet das knuffige Ukulelen-Pichu und unglaubliche Kräfte! Erstmals könnt ihr mit den Ranger-Symbolen Pokémon auf euren Nintendo DS beschwören! Dazu zeichnet ihr mit dem Touchpen geheimnisvolle Zeichen auf den Touchscreen. Mit den richtigen Symbolen ist sogar die Macht der Legenden mit euch!

Pokémon Ranger: Spuren des Lichts

Ab 5. November erhältlich!

NINTENDO DS

© 1995–2010 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc. © 2010 Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.